GROOVE SYNTHESIZER

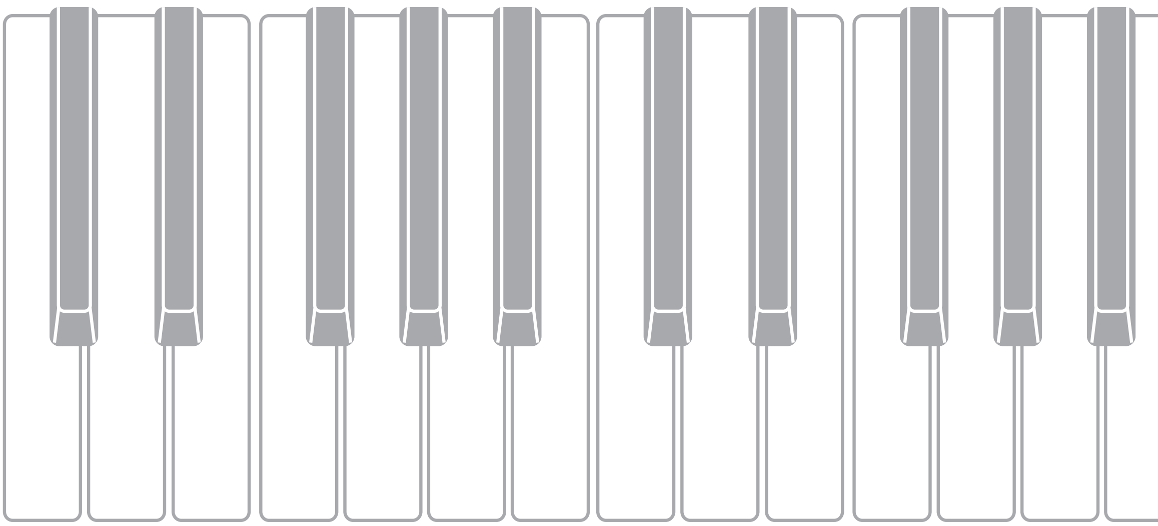
J

XW-G1

取扱説明書（保証書別添）

お読みになったあとも保証書とともに
大切に保管してください。

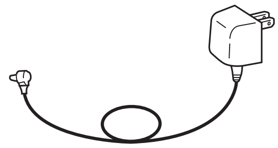
「安全上のご注意」
本機をお使いになる前に、必ず別紙の
「安全上のご注意」をお読みください。



XWG1-JA-1B

CASIO®

付属品一覧



ACアダプター:
AD-E95100L

リーフ類

- カシオ電子楽器保証書
- 安全上のご注意
- お客様ご相談窓口
- Appendix
- その他

- 欠品、破損、紛失等の場合は、ご購入された販売店にお問い合わせください。(ACアダプターは別売品で購入可能)
- 付属品のデザインと内容は、予告なく変更されることがあります。

別売品のご案内

商品名	品番
ヘッドホン	CP-16
サステインペダル	SP-3
	SP-20
ソフトケース	SC-550B

商品名	品番
スタンド	CS-4B
	CS-7W
イス	CB-5
	CB-7
	CB-30

- カシオ電子楽器取扱店で購入可能。
- 店頭のカシオ電子楽器カタログでより詳しい情報がご覧になれます。
http://casio.jp/emi/catalogue

付属品や別売品は、必ず本機指定のものをご使用ください。指定以外のものを使用すると、火災・感電・けがの原因となることがあります。

■JIS C 61000-3-2適合品
本装置は、高調波電流規格「JIS C 61000-3-2」に適合しています。

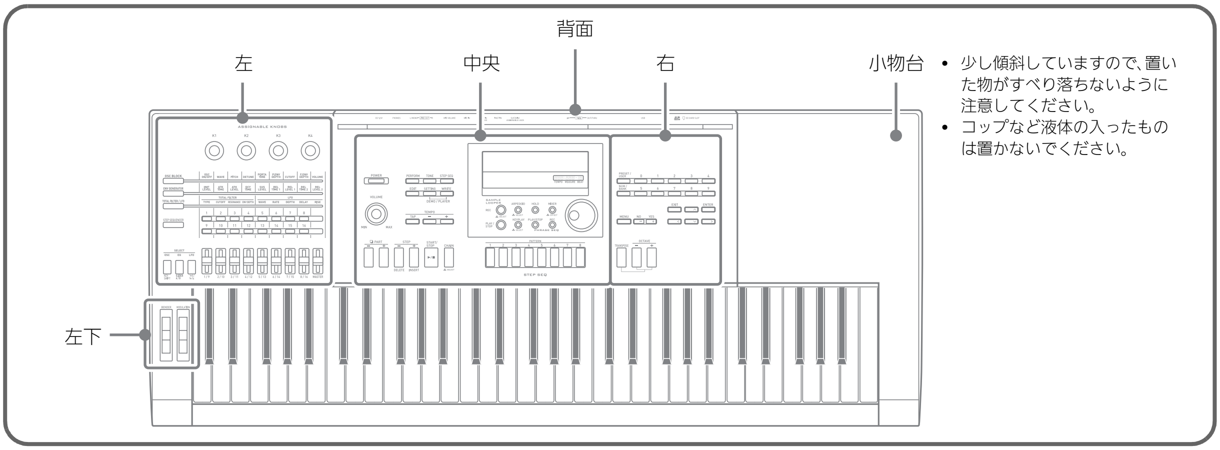


このマークはEU諸国における
リサイクル規制のマークです。

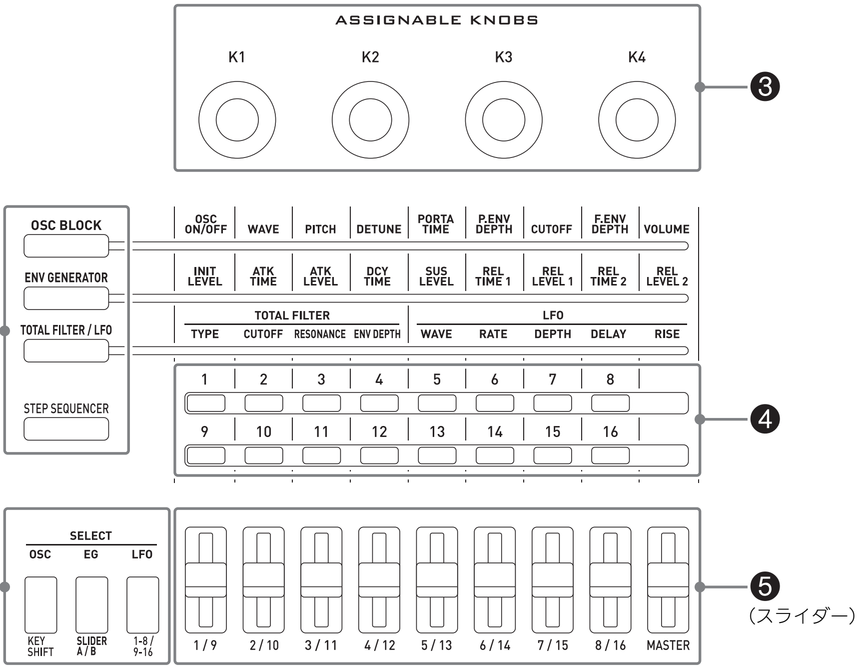
目次

全体ガイド

• 本書の操作説明では、ボタンやつまみなどを、下記のグループ番号（❶、❷・・・）と名前の組み合わせで表現します。



左



❶から❺では、音を聴きながら、その音を左手で素早く調整します。

❶ スライダー（❺）や、（❷）のボタンに割り当てる機能を選びます。☞32ページ

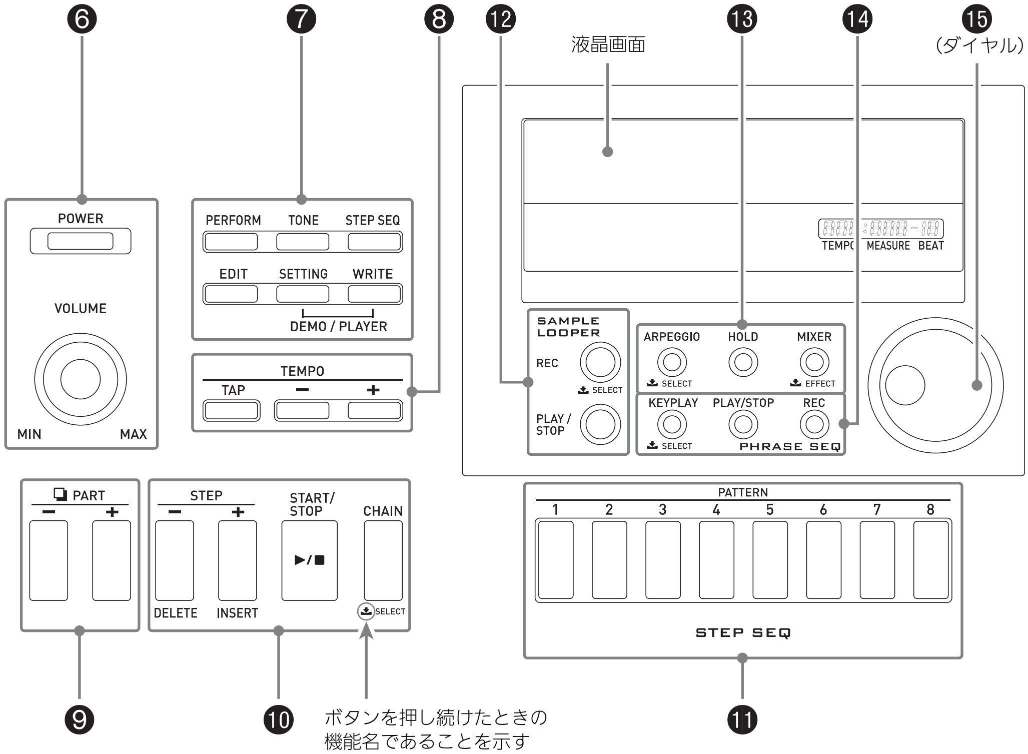
❷ ソロシンセサイザー音色の編集に使用したり、スライダー（❺）に割り当てるパートを変更します。☞23ページ

❸ 音の鳴り始めや消えかたなど、さまざまなパラメーターを調整します。☞32ページ

❹ ステップシーケンサーで、各ステップやパートのオンとオフを切り替えます。☞49ページ

❺ ソロシンセサイザーのパラメーターを調整したり、ステップシーケンサーやミキサーの編集に使用します。☞32、49、71ページ

中央



❻ 本機の電源を入れて、音量を調節します。☞9ページ

❼ 上の3つのボタンで、本機のモード（状態）を選びます。下の3つのボタンで、音色など各種データの編集と保存、あるいは本機全体にかかわる設定を行います。☞10、11、73ページ

❽ ステップシーケンサーやフレーズなどの再生テンポを調節します。☞42ページ

❾ ステップシーケンサーやミキサーで編集するパートを切り替えます。☞48、71ページ

❿ ステップシーケンサーの再生や、編集するステップの選択などを行います。☞48ページ

⓫ ステップシーケンサーのパターンを選びます。☞10、48ページ

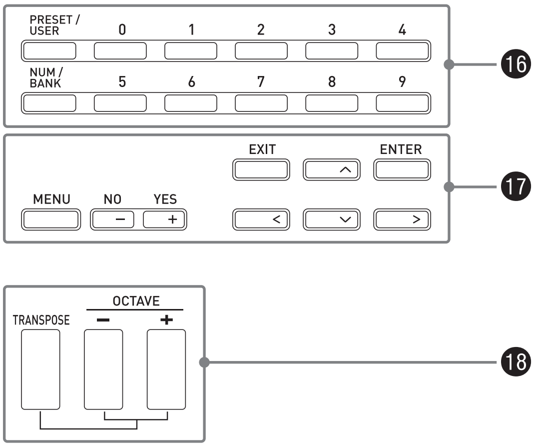
⓬ サンプルルーパーの録音や再生を行います。☞59ページ

⓭ アルペジオやホールド機能のオンオフを切り替えたり、ミキサーやエフェクトの設定を変更します。☞35、37、71ページ

⓮ フレーズシーケンサーの録音や再生を行います。☞41ページ

⓯ 液晶画面に表示されている番号や値などを、すばやく変更します。☞10ページ

右

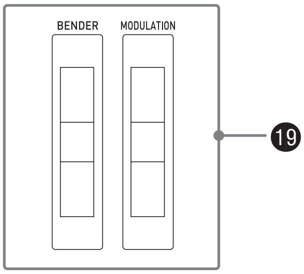


⑯ 音色やパフォーマンスなどの番号を選びます。☞19ページ

⑰ 右の6つのボタンで表示内容を選び（カーソル）、－、＋ボタンで値を切り替えます。
“MENU”では、そのときの状態に対応した機能のメニューを表示します。☞20ページ

⑱ 音の高さをワンタッチで変更します。☞34ページ

左下



⑲ 音のピッチをなめらかに変化させたり、ビブラートの効果などをかけます。☞32ページ

背面

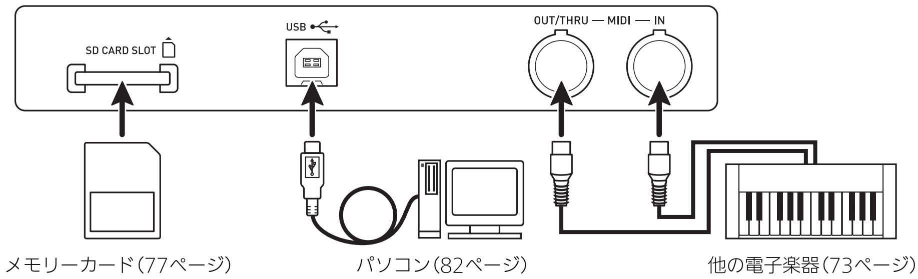
次のページをご参照ください。

演奏の準備

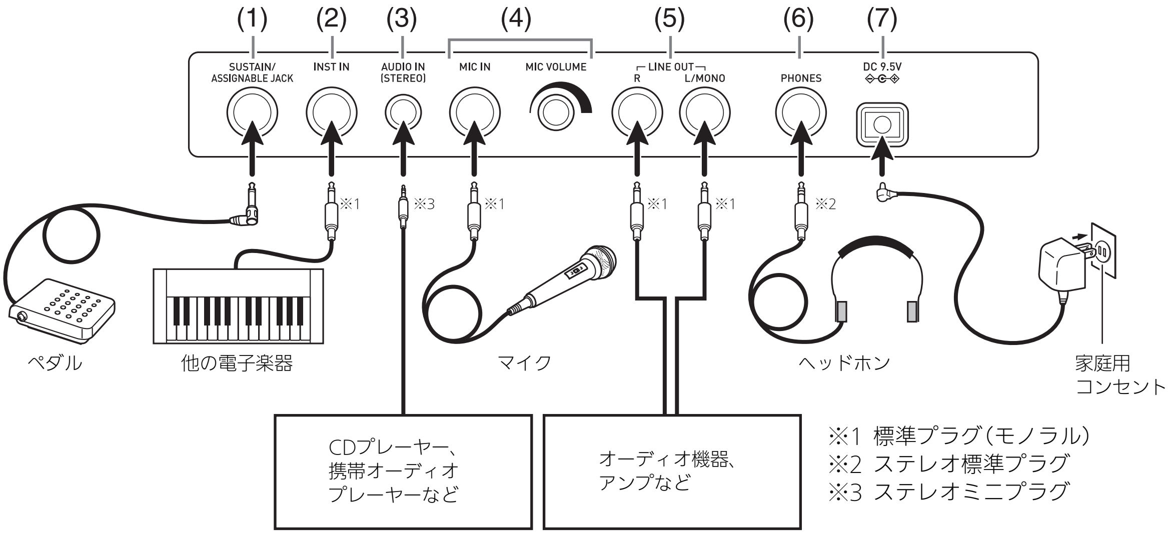
接続について

- 接続する機器の取扱説明書も、併せてお読みください。
- 本機はスピーカーを内蔵しておりませんので、何も接続しないと音が出ません。

⑳ 背面左側



㉑ 背面右側



	目的	接続方法など
(1)	ペダルを使う。	別売のサステインペダルを接続してください。ペダルを踏んだときの効果については68ページをご参照ください。
(2)	他の電子楽器の音を取り込む。	市販の接続コードを使って、他の電子楽器の出力端子(モノラル)と接続してください。※4 • 入力した音に効果(エフェクト)を加えたり(34ページ)、入力した音を音色作りの素材にすることができます(21ページ)。
(3)	外部機器の音を取り込む。	市販の接続コードを使って、CDプレーヤーや携帯オーディオプレーヤーの出力端子(ステレオ)と接続してください。※4
(4)	外部の音を、マイクで取り込む。	市販のダイナミックマイクを接続してください。※4 マイクからの入力音の音量は、㉑**(MIC VOLUME)**で、他の音から独立して調整できます。 • マイクからの入力音にエフェクトを加える方法は71ページを、入力した音を音色作りの素材にする方法は21ページをご参照ください。
(5)	本機の音を、オーディオ機器やアンプで鳴らす。	市販の接続コードを使って、オーディオ機器やアンプの入力端子(AUX INなど)に接続してください。※4 • 接続コードを1本だけ使ってモノラル出力する場合は、L/MONOの方にコードを接続してください。
(6)	ヘッドホンを使う。	別売または市販のヘッドホンを接続してください。※4 • 大きな音量で長時間使用しないでください。聴覚障害になる恐れがあります。
(7)	電源を準備する	次節「電源の準備」をお読みください。

※4 接続する前に、本機や接続機器の電源を切って、❻**(VOLUME)**を小さ目に絞っておいてください。

電源の準備

家庭用100V電源、または乾電池をご使用できます。

重 要

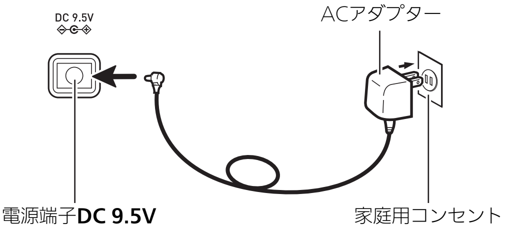
- **必ず別紙「安全上のご注意」をお読みのうえ正しくお使いください。誤った使い方をすると感電や火災の危険があります。**
- **ACアダプターの抜き差しや乾電池の出し入れを行う前に、必ず本機の電源をお切りください。**

家庭用100V電源を使うには

本機指定のACアダプター（AD-E95100L）※を使用してください。他のACアダプターを使用すると故障の原因になることがあります。

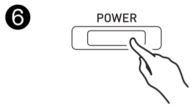
※JEITA規格・極性統一形プラグ付き

1. 本機指定のACアダプターを使って、本機を家庭用コンセントに接続します。



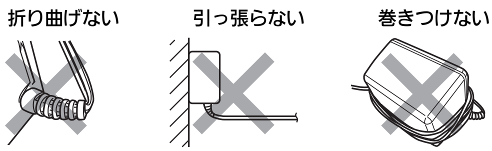
2. ❻（POWER）を押して、本機の電源を入れます。

- 電源を切るには、もう一度❻（POWER）を押します。



重 要

- **❻（POWER）を軽く押すと、液晶画面が一瞬点灯し、電源が入らない場合がありますが故障ではありません。その場合は❻（POWER）をしっかりと押し直してください。**
- **長時間ご使用になりますとACアダプターが若干熱をもちますが、故障ではありません。**
- **断線防止のため、コードになるべく負荷がかからないようご注意ください。**



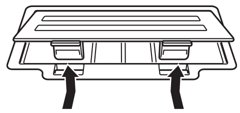
- **本機の電源端子（DC 9.5V）に、金属片や鉛筆などを入れないようにご注意ください。これらが端子に入ると、事故の原因になります。**

乾電池を使うには

単1形乾電池、6本をご使用ください。

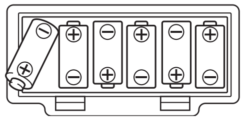
- アルカリ乾電池またはマンガン乾電池をお使いください。オキシライド乾電池などのニッケル系一次電池は、絶対に使用しないでください。

1. 本機の裏側にある電池ブタをはずします。

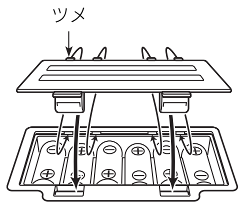


2. 市販の単1形乾電池、6本を電池ケースに入れます。

イラストに合わせて⊕⊖の向きを間違えないように入れてください。



3. 電池ケースの穴にツメを差し込み、電池ケースのフタを閉じます。



4. ❻（POWER）を押して、本機の電源を入れます。

■乾電池交換時期のお知らせ表示

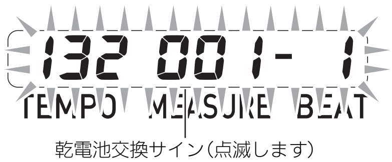
乾電池の持続時間は下記のとおりです。

約35時間※

（アルカリ乾電池使用時、当社別売品ヘッドホンCP-16使用時）

※大き目の音量や極端な低温下、あるいは演奏のしかたによっては、これより短くなる場合があります。

乾電池が消耗してくると画面に“Battery Low”と表示し、以下の表示が点滅しますので、すみやかに新しい乾電池と交換してください。



オートパワーオフ機能

本機を何も操作せずに一定時間放置すると、無駄な電力消費を防ぐため自動的に電源が切れます。電源が切れるまでの時間は、乾電池使用時で6分、ACアダプター使用時で4時間です。

- オートパワーオフ機能が作動しないようにするには、73ページ「本機全体にかかわる設定」の“Auto Power Off”をオフにしてください。

とにかく弾いてみよう！（入門編）

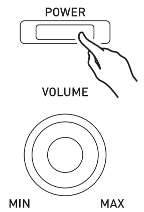
難しい理屈はヌキにして、実際に楽器を操作して楽しみながら、本機の基本をマスターしてしまいましょう。この章ではシンセサイザーは初めてという方にも分かりやすいように、ご一緒に楽器を操作しているつもりで説明します。

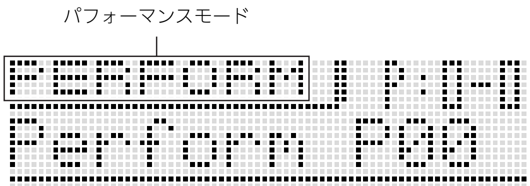
それではスタート！

いろいろな音色（トーン）を鳴らしてみよう

❻**（POWER）**を押して、電源を入れてください。最初は「パフォーマンスモード」という状態になります。

❻

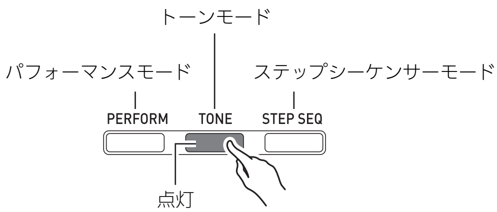


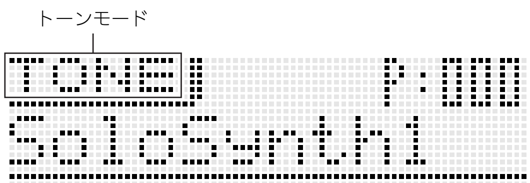


パフォーマンスモードでは本機の性能をフルに発揮した演奏ができますが、いきなり理解するには難しいでしょう。そこで本書では、より基本的な「トーンモード」から説明することにします。

❼**（TONE）**を押して、本機の状態を「トーンモード」にしてください。

❼





■**本機の3大モード**

パフォーマンスモード	演奏（パフォーマンス）のためのモード。4種類の音色やステップシーケンサーなどを駆使して高度な演奏が可能。
トーンモード	音色作りのためのモード。1つの音色を選んで、じっくり編集できる。
ステップシーケンサーモード	ステップシーケンサーのデータ（セット）を作りこむためのモード。

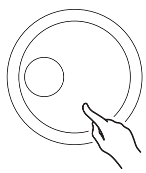
それでは、実際に音色を選んで聴いてみましょう。

音色は4つの種類（カテゴリー）に分けられていて、⓯のダイヤルを回して番号を選ぶことができます。
また⓰のボタンで、音色番号を直接入力することもできます（19ページ）。

カテゴリー		概要
番号	名前	
P000～P099	ソロシンセサイザー	伝統的なアナログシンセサイザーの音色。
P100～P399	PCMメロディー音色 PCMドラム音色	さまざまな楽器の音から録音したデータを使って、元の楽器の音を再現した音色。
–	ユーザーウェーブ音色	サンプルルーパーで録音した音の波形。

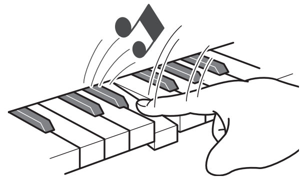
- より詳しくは、19ページの表をご参照ください。

まず先頭の「ソロシンセサイザー」から聴いてみましょう。⓯**（ダイヤル）**を回して番号を選んでください。



鍵盤を弾いて、選んだ音色の音を鳴らしてみてください。音量は、❻**（VOLUME）**で調整します。

- ソロシンセサイザー音色の音は、モノフォニックです。2つ以上の鍵盤を同時に鳴らすことはできません。

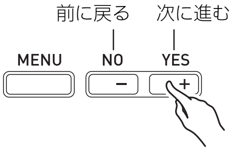


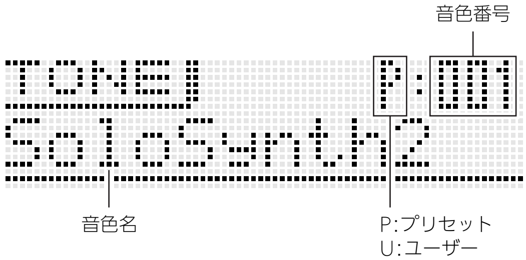
「ソロシンセサイザー」には、あらかじめ内蔵されている音色（プリセット音色※）が100種類もあり、今鳴らしているのはそのうちの1つです。他のプリセット音色も聴いてみましょう。

※これに対して、後からご自分で保存した音色を「ユーザー音色」と呼びます。「プリセット」「ユーザー」という呼び分けは、音色以外の各種データ（ステップシーケンサーやパフォーマンスなど）にも使います。

⓱（＋）を押してください。押すごとに次のプリセット音色に切り替わります。

⓱





ソロシンセサイザー以外のカテゴリーの音色も、同じ操作で選ぶことができますので、聴いてみてください。

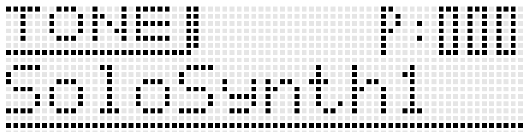
いかがですか、お好みの音色は見つかりましたか？

自分の音を作ってみよう！

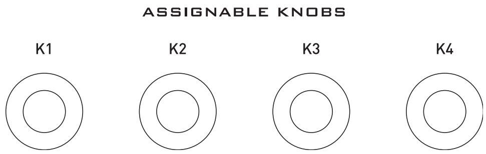
音作りこそシンセサイザーの醍醐味です。プリセット音色を編集して自分だけの音色（ユーザー音色）を作ってみましょう！

本機では、**❼（EDIT）**を押して、本格的な編集作業をすることができます（20ページ）。ただし、その作業のうちいくつかは**❼（EDIT）**を押さなくても、**❺（スライダー）**だけで簡単に行うことができます。ここでは、ソロシンセサイザー音色の編集をご紹介します。

❼（TONE）を押してから、**⓯（ダイヤル）**を回して番号を選んでください。



鍵盤で音を鳴らしながら、**❸（ASSIGNABLE KNOBS）**を回してみましょう。ノブを回していくと、音色の特徴が変化していきます。お好みの音を作ってみましょう。

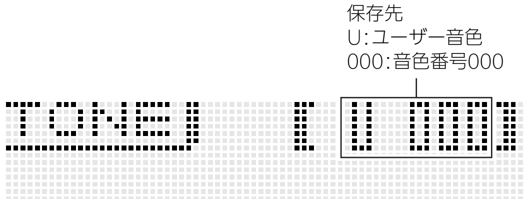


例：音色「P:000」でK1を使う

- 右に回すと、音が明るくなります。
- 左に回すと、音が暗くなります。

調整ができたら、ユーザー音色として本機に保存してみましょう。

❼（WRITE）を押して、保存モードに入ってください。液晶画面に保存先が表示されます。



⓯（ダイヤル）または**⓱（−、＋）**で、保存先の音色番号を指定してください。

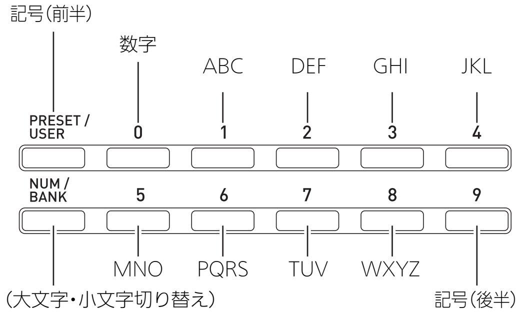
次に、⑰（∨）を押して、音色名を入力する画面に切り替えます。

例：音色番号000を保存先に指定した場合



⑰（<、>）でカーソルを移動させ、⑯で文字を入力して、お好きな音色名をつけてください。

- ⑯の12個のボタンで下図のように文字を分担し、ボタンを押すごとに文字が切り替わります。入力可能文字の一覧は、91ページをご参照ください。



- ⑰（－、＋）または⑮（ダイヤル）で文字を切り替えることもできます。

音色名が完成したら、⑰（ENTER）を押してください。液晶画面に “Replace?”（データを入れ替えますか？）という最終確認のメッセージ※1が出ます。⑰（YES）を押して保存を実行してください※2。

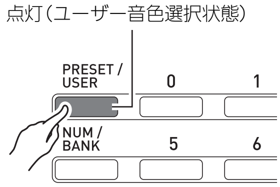
※1 新しいデータを保存すると、前のデータは消去されます。
※2 保存しない場合は⑰（NO）を押してください。

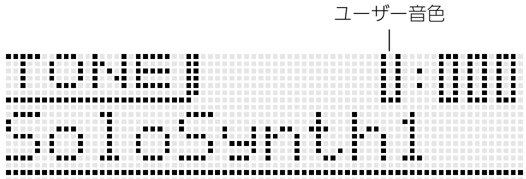
- 本機に保存したデータは、メモリーカードやパソコンにバックアップを取っておくことをお勧めします。メモリーカードへの保存については、77ページ「メモリーカードを使用する」を参照してください。パソコンへの保存については、82ページ「パソコンとの接続について」を参照してください。

保存したユーザー音色は、プリセット音色と同様の操作で選ぶことができます。先ほど保存した音色を選んで、鳴らしてみましょう。

- 番号を指定する前に、⑯（PRESET/USER）を押して、ユーザー音色選択状態にしておいてください。

⑯





これであなたは、もっとも簡単な音色の編集と保存の例をマスターしました。これは本機のトーン編集機能のほんの一部にすぎませんが、あせらず徐々に習得していけば、より高度な編集ができるようになります。ぜひ18ページからの「音色（トーン）を選ぶ／音色を作る」にもチャレンジしてください。

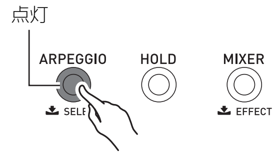
ステップシーケンサーやフレーズで遊んでみよう

本機は「音作り」だけの楽器ではありません。意表をつく面白いリズムやフレーズを鳴らして演奏を華やかにサポートする機能もいろいろ搭載しています。それらを簡単にご紹介しましょう。

アルペジオ機能

⓭（ARPEGGIO）を押して、ボタンを点灯させてください。

⓭

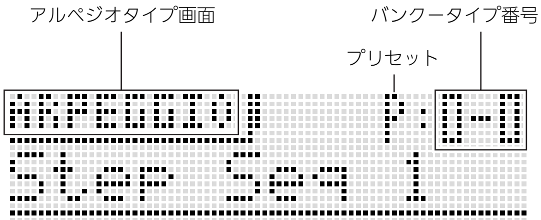


鍵盤をどれでも1つ押してみてください。同じ音が繰り返し鳴りはじめましたね、鍵盤を離すと音は鳴り止みます。
押す鍵盤を1つから2つ、3つ･･･と増やしていくと、鳴る音も変化していきます。3つ以上の鍵盤を押すと、アルペジオ（分散和音）らしくなります。

アルペジオ機能で鳴らせる音形にはさまざまな種類（タイプ）があり、音色と同様にプリセットから好きなものを選んで、編集してユーザータイプとして保存することができます。ここではプリセットタイプを選んでみましょう。

- 本機では、10個のタイプをまとめたグループを「バンク」と呼びます。アルペジオにはバンク0から9までの合計10バンクがあり、各バンクの中に0番から9番までの10タイプがありますので、合計100種類となります。

⓭（ARPEGGIO）を押したままにして、下記の画面が表示されたら離してください。

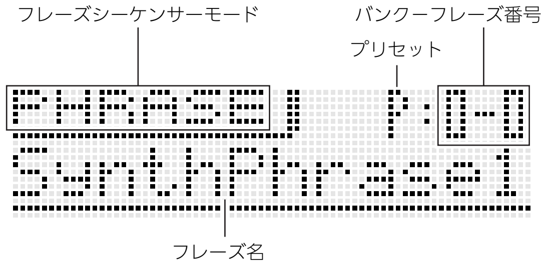


後は音色と同様に、**⓯（ダイヤル）**を回して、プリセットタイプを色々と切り替えて鳴らしてみてください。
より詳しくは、37ページ「アルペジオを自動的に鳴らす」をご参照ください。

フレーズシーケンサー

まずは「フレーズ」のイメージをつかむためにプリセットフレーズを聴いてみましょう。

⓮（KEY PLAY）を押したままにして、下記の画面が表示されたら離してください。

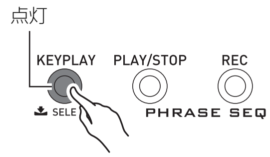


⓮（PLAY/STOP）を押してください。本機にあらかじめ内蔵されているフレーズ（プリセットフレーズ）が鳴ります。後は音色と同様に、**⓯（ダイヤル）**を回して、プリセットフレーズを切り替えて、聴いてみてください。

さらにフレーズシーケンサーでは、**⓮（PLAY/STOP）**の代わりに鍵盤を押して、フレーズを鳴らすこともできます。さっそく試してみましょう。

まず**⓮（KEY PLAY）**を押して、ボタンを点灯させてください。

⓮



この状態（キープレイモード）で鍵盤を押すと、フレーズが自動的に鳴り始めます。別の鍵盤を押すと、フレーズのピッチが変わります。このようにキープレイモードでは、鍵盤でフレーズの高さを次々と変化させて、面白い効果を出すことができます。

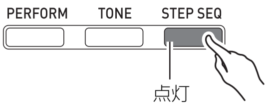
しかし、フレーズシーケンサーの本領は、自分でフレーズを録音して演奏に活用することにあります。詳しくは43ページ「フレーズを新規に記録する」をお読みください。

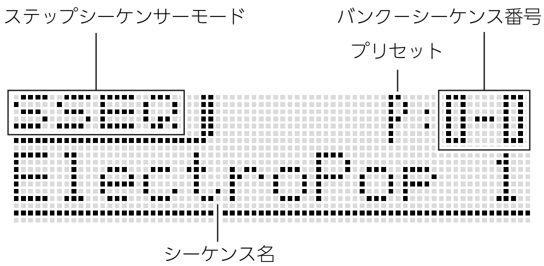
ステップシーケンサー

これもイメージをつかむために、プリセットのデータ（シーケンス）を聴いてみましょう。

❼（STEP SEQ）を押して、ステップシーケンサーモードに入ってください。

❼

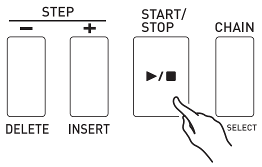




音色と同様に、**⓯（ダイヤル）**を使ってシーケンスを選ぶことができます。ためしにプリセットシーケンス「2-3」を選んで、**❿（START/STOP）**を押してみてください。選んだシーケンスが鳴りはじめます。



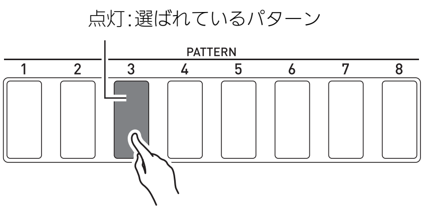
❿



1つのシーケンスには、8つのバリエーション（パターン）があり、**⓫（PATTERN 1〜8）**で選ぶことができます。パターンを次々と切り替えて、リズムや音数の変化をお楽しみください。

例：パターン3を選ぶ

⓫



ステップシーケンサーでは、本機の音源16パートのうち9つ（パート8〜16）を使って、お聴きのような複雑なリズムを鳴らします。液晶画面を見ると、今どのパートで音を出しているか分かります。



このとき**❹（1〜16）**のボタンの光がめまぐるしく動いています。これは編集対象パート（上記イラストの▲）の音の動きを表示しています。このようにステップシーケンサーでは、16のステップを繰り返し鳴らします。**❾（PART −、+）**で編集対象パートを選び、**❺（スライダー）**を使ってステップを個別に編集できます。詳しい操作方法は46ページをご参照ください。

ステップシーケンサーの不思議なリズムには、独特の魅力があります。プリセットシーケンスを聴いて興味を持たれた方は、ぜひ46ページ「ステップシーケンサーを使う」でオリジナル制作にもチャレンジしてください。

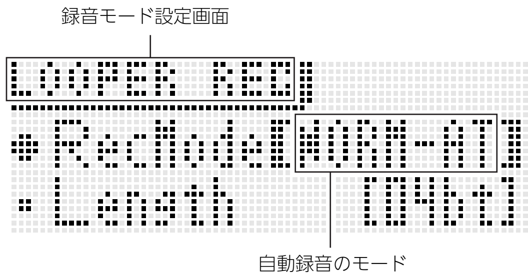
サンプルを録音してループさせてみよう

サンプルルーパーで簡単な録音をして、ループを作ってみましょう。

録音したい他の電子楽器、またはマイクがあれば本機に接続してください。（7ページ参照）

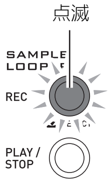
⓬（REC）を押して、サンプルルーパーの録音モード設定画面を表示してください。

- **⓱（∧、∨）**および**⓱（−、+）**を使って、“Rec Mode” を “NORM-AT” に切り替え、“Length” を “04bt” に設定します。



もう一度、⓬**（REC）**を押してください。
⓬**（REC）**が点滅します。この操作で、録音の自動開始を待っている状態になっています。

⓬



他の電子楽器やマイク、または本機を演奏して音を出してください。本機が音を感知して録音が開始されます。
- 録音が始まると、⓬**（REC）**が点灯に変わります。

4拍の長さを録音し終わると、自動的にそれまでに録音した音のループ再生が始まります。
- ⓬**（REC）**が速い点滅に変わり、オーバーダビング（重ね録音）の一時待ちの状態になります。この状態での演奏はオーバーダビングされませんので録音した音とのデュエットやオーバーダビングのリハーサルができます。

⓬**（REC）**を押すと、⓬**（REC）**が点灯に変わり、オーバーダビングが始まります。
- ここで演奏した音は、元の音に次々と重なって録音されます。
- ⓬**（REC）**を押すごとに、ループ再生→オーバーダビング→ループ再生→オーバーダビングに状態が切り替わります。

録音を終了したいときは、⓬**（PLAY/STOP）**を押します。

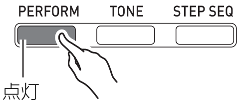
詳しくは59ページ「サンプルルーパーで録音・再生する」をお読みください。

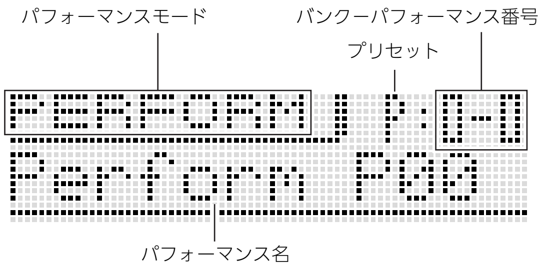
“パフォーマンス”を使ってみよう

いよいよパフォーマンス機能をご紹介できるところまできました。トーンモードでは1種類の音色しか選べませんでしたが、パフォーマンスモードでは4種類の音色を同時に使っての演奏が可能です。しかも、音色やステップシーケンサーなどの本機のさまざまな設定をまとめて一つのデータ（パフォーマンス）として登録し、演奏中に簡単に呼び出すことができます。

❼**（PERFORM）**を押して、パフォーマンスモードに入ってください。

❼

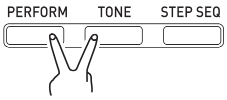


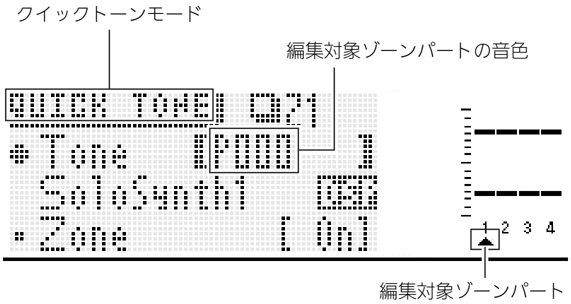


ここで、前後しますが18ページの表をご覧ください。そこに書かれているように、パフォーマンスモードでは、鍵盤で4つのパート（ゾーンパート1～4）の音を鳴らします。
- ソロシンセサイザー音色は、ゾーンパート1にのみ割り当てることができます。

ゾーンパート1から順に設定しましょう。❼**（PERFORM）**と❼**（TONE）**を同時に押して、パフォーマンスの簡易編集機能である「クイックトーンモード」に入ってください。

❼

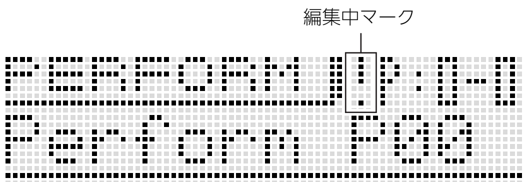




もし編集対象ゾーンパート（▲）が“1”になっていない場合は、❾**（PART −、+）**を押して“1”に変更してください。
以上の準備ができたら、⓫⓯⓰⓱を使って、ゾーンパート1の音色を選びます。

次に❾**（PART −、+）**で編集対象ゾーンパートを“2”に変更してから、ゾーンパート1と同じ要領で音色を選んでください。同様にゾーンパート3と4の音色も設定します。

4つのパートすべての音色を設定したら、⓱**（EXIT）**を押してパフォーマンスモード画面に戻って、鍵盤を弾いてみてください。これまでに選んだ4つの音色の音が、全部まとめて鳴ります。



編集中マーク“!”が表示されていますが、まだこれまでの設定内容は本機に保存されていません。❼**（WRITE）**を押して保存モードに入り、あとは音色と同じ要領でユーザーパフォーマンスとして保存してください。

例：ユーザーバンク2のパフォーマンス番号1に保存した場合



- 編集中マーク“!”と保存済マーク“*”は、パフォーマンス以外にも、音色やステップシーケンサーなど各種データの編集・保存時に登場します。

「Aura Lee」を演奏したいときユーザーパフォーマンス「2-1」を呼び出せば、保存した4音色を瞬時に呼び戻すことができます。ためしに一旦他のパフォーマンス番号を呼び出しておいて、再度「2-1」に戻してみてください。保存した4音色が再び鍵盤で鳴らせるようになりますね。

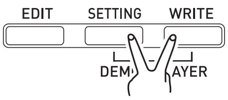
実はこのとき、鍵盤の音色以外にも本機のさまざまな設定が、保存したときの内容に戻っています。このようにパフォーマンス機能では、本機の主要な設定をまとめて保存して、必要なときにすぐに呼び出すことができます。さらに例えば、バンク2は「Aura Lee」専用、バンク3は別の曲用…という具合に曲ごとにバンクを分けて整理すると、より使いやすくすることができます。詳しくは65ページからの「さらに高度な演奏にチャレンジする（パフォーマンス）」をご参照ください。

デモ曲を聴いてみよう

では最後に、本機の表現力をデモンストレーションするための内蔵曲（デモ曲）をお楽しみください。

❼（SETTING）と**❼（WRITE）**を同時に押してください。

❼



次に**⓱（ENTER）**を押してください。デモ曲の演奏がスタートします。

- 曲を切り替えるには、**⓱（−、+）**を、停止するには、**❿（START/STOP）**を押してください。その他の詳しい操作方法は76ページをご参照ください。

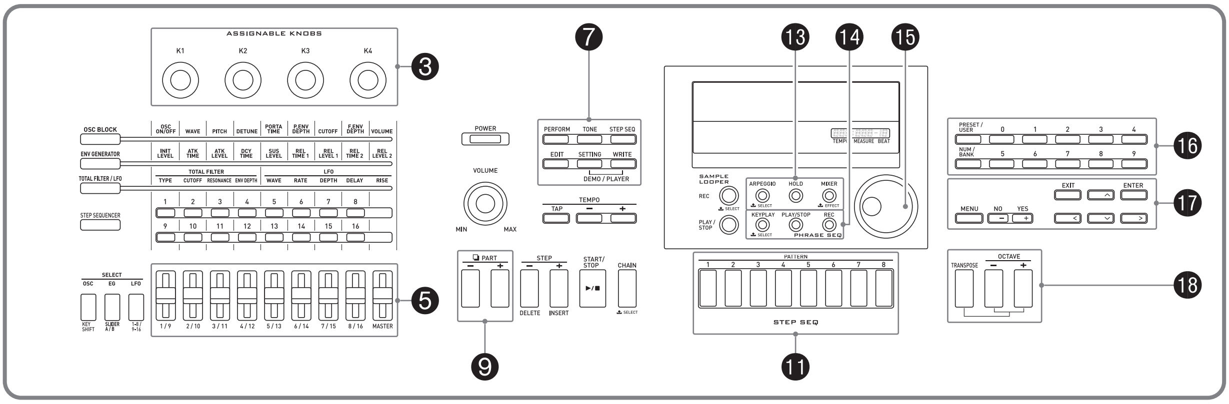
おわりに

本機は、音色番号などの各種設定内容を、電源を入れなおしても保持します。設定内容を初期化したいときは、75ページ「本機全体の設定内容やデータを初期化する（イニシャライズ）」をご参照ください。

以上で入門編は終了です。次のページからは内容がぐっと詳しくなり、この章でご紹介できなかった機能もたくさん登場します。あせらずに、着実に理解できるペースで読み進めてください。用語についてはウェブ検索や市販の専門書で調べていただくと、さらに理解が深まるでしょう。

それでは、シンセサイザーならではの音作りの世界をご堪能ください！

音色（トーン）を選ぶ／音色を作る



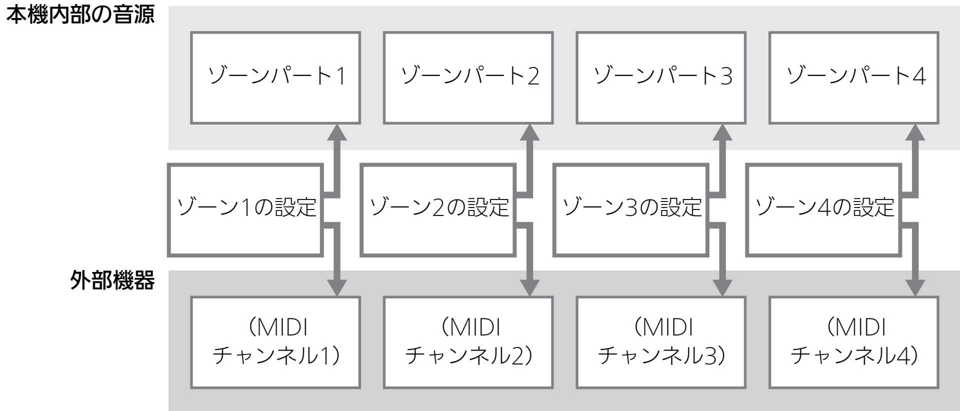
概要

本機の音源は、下記の16パート＋外部入力パートから構成されています。本章では、トーンモード（10ページ）でゾーンパート1※を使って、音色を選択・編集・保存する方法について詳しく説明します。
また、音色をさらにひきたてる「エフェクト機能」や、演奏中に音にさまざまな変化を与える「コントローラー」についてもご紹介します。

パート番号	パート名	特徴
1	ゾーンパート1※	本機のメインパート。常に鍵盤で演奏可能。音色の割り当てや編集も自由にできる。
2〜4	ゾーンパート2〜4※	パフォーマンスモードでのみ演奏可能な鍵盤パート。ゾーンパート1に比べて、音色の割り当てと編集に制約あり（65ページ）。
5〜6	マルチファンクションキー	マルチファンクションキー機能で割り当てるフレーズ1（パート番号5）、およびフレーズ2（パート番号6）に使用（67ページ）。
7	ガイド、プレカウント	フレーズを録音するときガイドやプレカウントで使用（43ページ）。
8〜16	ドラム1〜コード	ステップシーケンサーのノートパート（37ページ）。
―	外部入力	本機背面の㉑**（MIC IN、INST IN）**からの入力音（71ページ）。

※「ゾーン」と「ゾーンパート」について：
本機の鍵盤やペダル、ボタンなどの操作は、本機内部の音源に対してのみではなく、本機に接続した外部機器（電子楽器やパソコン）に対してもMIDI送信によって働きかけます。
そこで、内部と外部の両方に共通する設定領域のことを「ゾーン」と呼び、これに対応した本機内部の音源パートを「ゾーンパート」と呼びます。たとえば本機の「ゾーン2」で音色を選ぶと、内部音源の「ゾーンパート2」と、外部機器のMIDIチャンネル2に対応するパートの両方をその音色にすることができます。

- ゾーンとMIDIチャンネルの対応は、変更可能です（67ページ）。



音色を選ぶ

1. ❼（TONE）を押します。

ボタンが点灯して、トーンモードになります。

2. ⓰（PRESET/USER）を押して、プリセット音色かユーザー音色かを選びます。

- ボタンが消灯しているときはプリセット音色、点灯しているときはユーザー音色です。

3. ⓰（0～9）を押して、音色番号を選びます。

- ⓯**（ダイヤル）**を回すと、素早く音色番号を切り替えることができます。
- ⓱**（－、＋）**で、音色番号を1ずつ切り替えることもできます。⓱**（－）**と⓱**（＋）**を両方一緒に押すとカテゴリーの先頭の音色になります。

■音色カテゴリーの概要

カテゴリー			特徴	音色数	
番号		名前		プリセット	ユーザー
プリセット	ユーザー				
P000-P099	U000-U099	ソロシンセサイザー	伝統的なアナログシンセサイザー音色。元にする波形を選び、音の3要素（高さ、音色、音量）ごとに編集してきめ細かな音作りが可能。モノフォニック。	100	100
P100-P399	U100-U199	PCMメロディー	さまざまな楽器の音からサンプリングしたデータを使って、元の楽器の音を再現する。	300	100
P400-P419	U300-U309	PCMドラム		20	10
－	U200-U210	ユーザーウェーブ	サンプルルーパー（59ページ）で録音した音の波形を編集。ユーザーウェーブ音色として、音の波形を編集することができる。 • ユーザーウェーブ音色の「U210」は、サンプルルーパー録音によって即時に変更される音色です。	－	11

- 全音色のリストは、別紙「Appendix」をご覧ください。

音色を編集して保存する

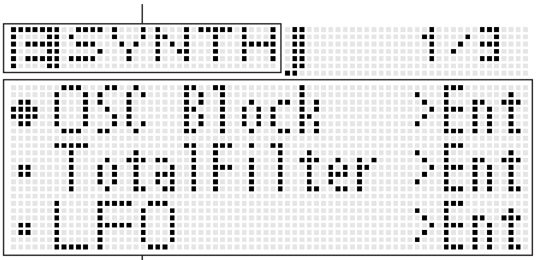
1. **編集の元にする音色を選びます。**

- プリセット音色、ユーザー音色のいずれも選ぶことができます。

2. **❼（EDIT）を押します。**

音色の編集項目リストのトップ画面が表示されます。

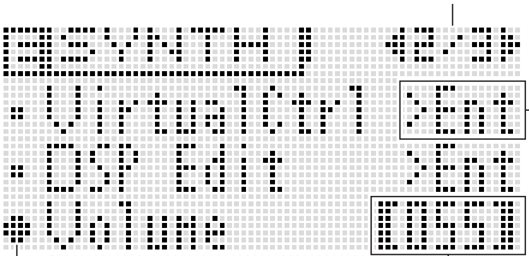
例：ソロシンセサイザー音色の編集項目リストのトップ画面

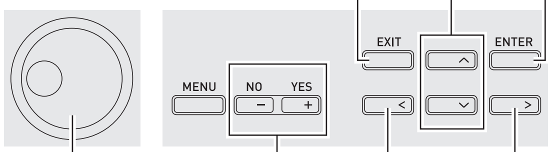


3. **⓱を使って編集したい項目を選び、設定値を切り替えます。**

- **⓯（ダイヤル）**を回すと、素早く設定値を切り替えることができます。
- リスト内容の詳細は、21ページ「ソロシンセサイザー音色の編集内容」から30ページ「ユーザーウェーブ音色の編集内容」までの中から、該当する音色カテゴリーの記載をご参照ください。

例：トップ画面で“Volume”（音量）を選び、設定値を055に切り替えた場合

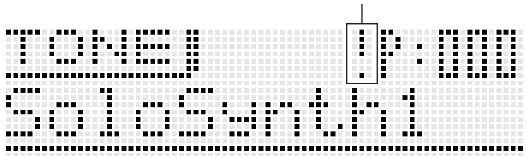




4. **編集が終わったら、❼（EDIT）を押します。**

編集項目リスト画面を抜けます。

- まだ保存していないことを示す“!”（編集中マーク）が点灯します。ここで他の操作をすると、これまでの編集内容が消えてしまう場合がありますので、保存したいときは次の手順5に進んでください。



5. **❼（WRITE）を押して、編集した音色をユーザー音色として保存してください。**

- 保存の方法は、11ページをご参照ください。
- 保存したデータを消去する方法は、75ページをご参照ください。

メモ

- 編集項目リストの一部の項目は、編集項目リストに入らずに**❺（スライダー）**や**❸（ASSIGNABLE KNOBS）**を使って簡単に設定することができます。32ページ「音をコントロールする」をご参照ください。

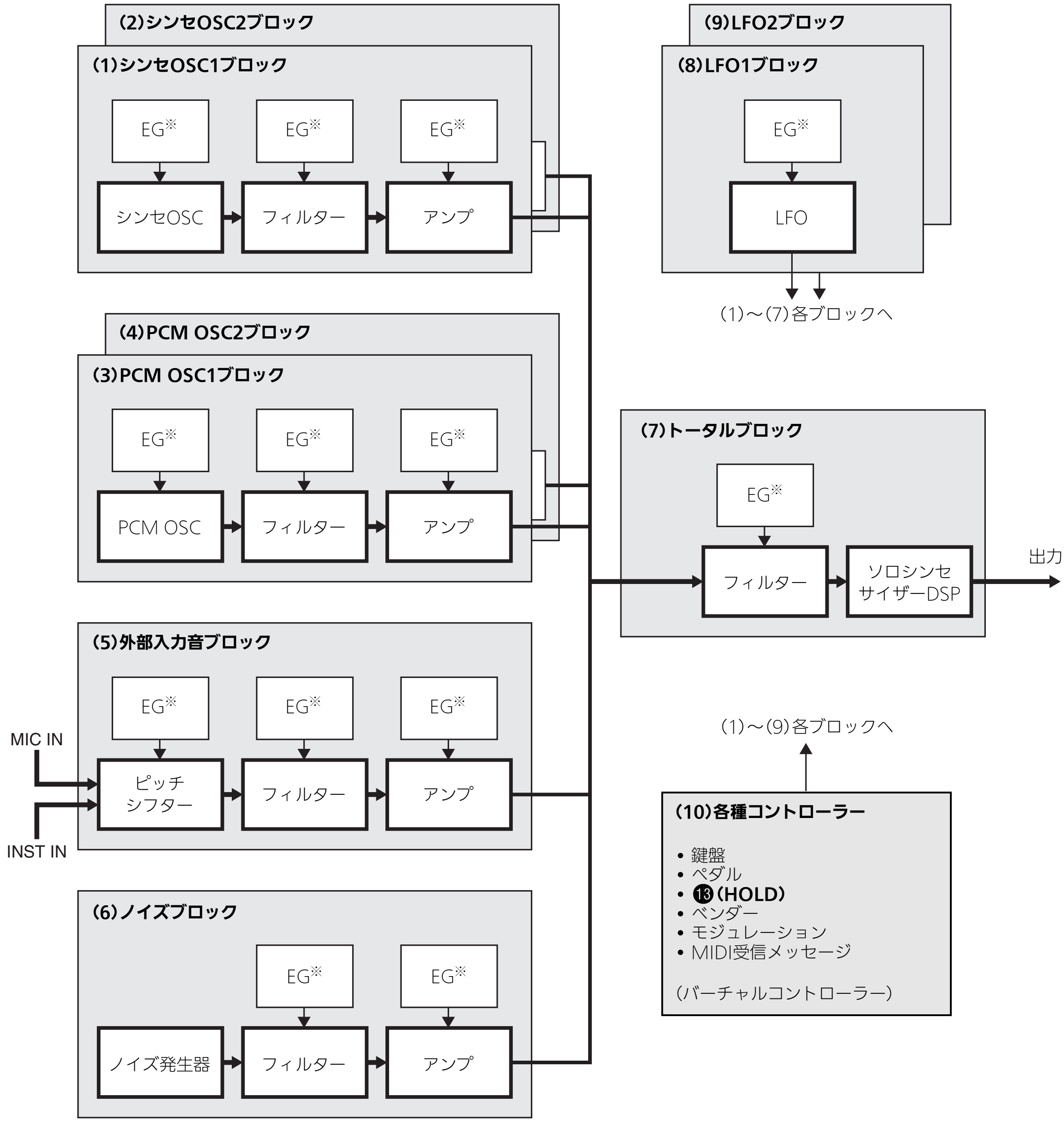
■ユーザー音色を外部機器に保存するには

- メモリーカード（77ページ）
- パソコン（82ページ）

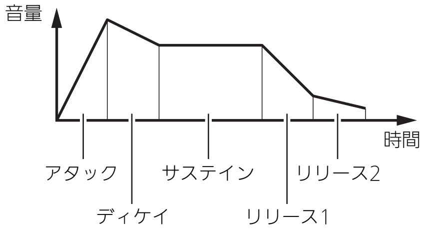
ソロシンセサイザー音色の編集内容

ソロシンセサイザー音色は下図のように、(1)～(6)の6つのブロックの音を統合して作られます。編集の前に、この構成と各ブロックの内容をしっかりと把握しておいてください。

■ソロシンセサイザー音色構成図



※エンベロープジェネレーター(Envelope Generator)の略。

<table>
<tr><th></th><th>内容</th></tr>
<tr><td>（1）シンセOSC1ブロック</td><td rowspan="2">“OSC”とはOscillator（発振器）の略で、音を生み出す部分です。この2つのシンセOSCブロックでは、アナログシンセサイザーと同様に、サイン波やのこぎり波などの基本波形を元にして音を作ります。
• シンセOSC：元音を発生してピッチを決定します。
• フィルター：一部周波数をカットして、音質を調整します。
• アンプ：音量を調整します。
• 3つのEG（エンベロープジェネレーター）：ピッチ、音質、音量などの、時間経過にともなう変化（エンベロープ）をコントロールします。右図は音量のエンベロープの例です。

</td></tr>
<tr><td>（2）シンセOSC2ブロック</td></tr>
<tr><td>（3）PCM OSC1ブロック</td><td rowspan="2">PCM音（音色カテゴリーの「PCM音色」と同質の音）を元にします。編集内容のうち（1）（2）と異なる項目については23ページ「ブロック（1）～（6）の編集項目」をご参照ください。</td></tr>
<tr><td>（4）PCM OSC2ブロック</td></tr>
<tr><td>（5）外部入力音ブロック</td><td>OSCの代わりに、本機背面の2つの端子㉑（MIC IN、INST IN）からの外部入力音を元にします。ピッチの変更範囲に制限があります。</td></tr>
<tr><td>（6）ノイズブロック</td><td>OSCの代わりに、専用のノイズ発生器によるノイズを元にします。ピッチの編集はできません。</td></tr>
<tr><td>（7）トータルブロック</td><td>（1）～（6）の信号を統合し、フィルターとDSP（エフェクトの一種）を通して音色を完成します。</td></tr>
<tr><td>（8）LFO1ブロック</td><td rowspan="2">“LFO”とはLow Frequency Oscillator（低周波発信器）の略で、モジュレーションやトレモロなどのゆらぎ効果の元になる波形情報を各ブロックに送ります。</td></tr>
<tr><td>（9）LFO2ブロック</td></tr>
<tr><td>（10）各種コントローラー</td><td>鍵盤やベンダーなどの各種操作子、あるいはMIDIメッセージなど。（1）～（9）の各ブロックにコントロールメッセージを送って音色をコントロールします。
またバーチャルコントローラー機能を使えば、例えば「ペダルを踏んで、音量を変える」という具合に、コントローラーの種類（ソース）とコントロールされるパラメーター（デスティネーション）の組み合わせを自由に設定することができます。</td></tr>
</table>

■ブロック（1）〜（6）の編集項目

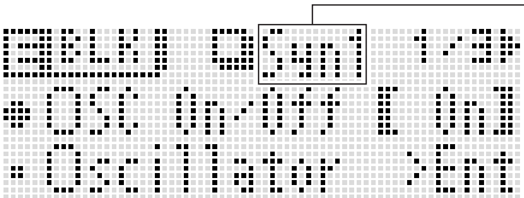
- 特に重要な一部の項目については、❺（9本のスライダー）や❸（4つのノブ）で簡単に調整することができます（32ページ）。

<u>事前のご準備</u>

20ページ「音色を編集して保存する」の手順2の画面から、次の操作をします。

1. “OSC Block >Ent”を選び、⓱（ENTER）を押してグループの中に入る。

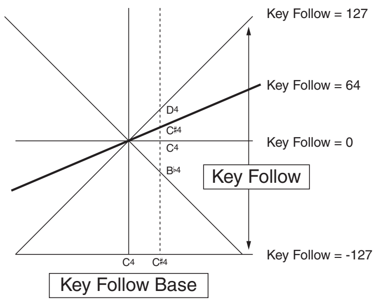
2. ❾（PART −、+）で編集したいブロックを選ぶ。

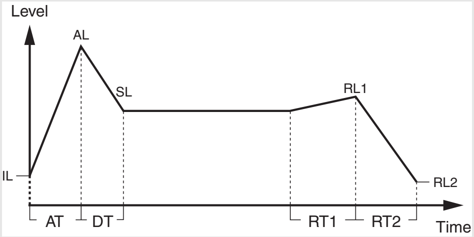
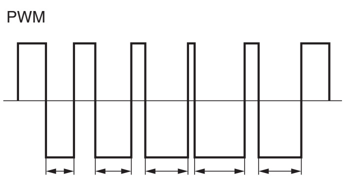


ブロック
Syn1: シンセOSC1
Syn2: シンセOSC2
PCM1: PCM OSC1
PCM2: PCM OSC2
Ext: 外部入力
Noise: ノイズ

編集項目リスト

- 網掛けは、複数の項目からなるグループです。⓱（ENTER）押しで、そのグループ内の項目を表示します。
- 表示の末尾に（V）と記載した項目は、ブロック（10）「バーチャルコントローラー」のデスティネーション（28ページ）として選ぶことができます。

表示	内容	設定範囲
OSC On/Off	OSCオンオフ（OSC On/Off）。オフにするとブロック全体が無効になる。	Off, On
Oscillator >Ent （ブロック（1）〜（5）のみ）	オシレーター（Oscillator）。シンセOSC、PCM OSC、またはピッチシフターのピッチにかかわる編集項目グループ。 • 20ページ「音色を編集して保存する」の手順1の後に、❼（EDIT）をしばらく押したままにすると、ショートカットでこのグループの中に入ることができます。	
Synth Wave （ブロック（1）（2）のみ） PCM Wave （ブロック（3）（4）のみ）	シンセ波形（SYNTH WAVE）、PCM波形（PCM WAVE）。シンセOSCまたはPCM OSCでの発生音の、元にする波形を選ぶ。 • “L”または“B”表示つきの波形は、本来のピッチより1オクターブ低く発音します。また“B”表示つきの波形は、C5より上の鍵盤では発音しません。 • 波形の種類は別紙「Appendix」をご覧ください。 • ブロック（5）には、この項目はありません。 • ユーザーウェーブ音色（User Wave）の各スプリットを、PCM Waveとしてアサインすることができます。 ユーザーウェーブ名は、例として“UserWave 1-2”と表示されます。最初の番号（例では1）は「ユーザーウェーブ番号：1〜10、あるいはR（サンプルルーパーで録音したデータ）」が入ります。“ - ”の後の番号（例では2）は「スプリット番号：1〜5」が入ります。 また、波形が存在するデータの場合、ユーザーウェーブ名の頭に“ ＊ ”が付きます。	別紙「Appendix」参照
Pitch（V）	ピッチ（Pitch）。音程を調整する、最大、最小値で±2オクターブ変化する。	−256 - 0 - +255
Detune（V）	デチューン（Detune）。チューニングの微調整。	−256 - 0 - +255
KeyFollow（V）	キーフォロー（Key Follow）。隣り合う鍵盤の間のピッチ変化量。数値が高いほど変化が大きくなる。 例：キーフォローベース（Key Follow Base）がC4鍵盤のとき 	−128 - 0 - +127
KeyFolBase（V）	キーフォローベース（Key Follow Base）。キーフォローの中心となる鍵盤。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
Env.Depth（V）	エンベロープデプス（Envelope Depth）。下記エンベロープのかかり具合。	−64 - 0 - +63

表示	内容	設定範囲
Envelope >Ent	ピッチエンベロープ（Envelope）。シンセOSC、PCM OSC、またはピッチシフターにかけるエンベロープ（Envelope Generator）の編集項目グループ。 • 下の概要図はフィルターやアンプなど他のエンベロープにも適用します。ピッチエンベロープでは、音の高さが縦軸「Level」に該当します。  IL ：Init Level AT：Attack Time AL：Attack Level DT：Decay Time SL ：Sustain Level RT1：Release Time1 RL1：Release Level1 RT2：Release Time2 RL2：Release Level2	
Init.Level（V）	イニシャルレベル（Initial Level）。発音開始時の音の高さ。	−64 - 0 - +63
Atk.Time（V）	アタックタイム（Attack Time）。イニシャルレベルからアタックレベルに達するまでの時間。	0 - 127
Atk.Level（V）	アタックレベル（Attack Level）。発音開始直後の変化で到達目標とするレベル。	−64 - 0 - +63
Dcy.Time（V）	ディケイタイム（Decay Time）。アタックレベルからサステインレベルに達するまでの時間。	0 - 127
Sus.Level（V）	サステインレベル（Sustain Level）。鍵盤やペダルで音を持続させているときのレベル。	−64 - 0 - +63
Rel.Time1（V）	リリースタイム1（Release Time1）。鍵盤を離してからリリースレベル1に達するまでの時間。	0 - 127
Rel.Level1（V）	リリースレベル1（Release Level1）。鍵盤を離した直後の変化で目標とするレベル。	−64 - 0 - +63
Rel.Time2（V）	リリースタイム2（Release Time2）。リリースレベル1からリリースレベル2に達するまでの時間。	0 - 127
Rel.Level2（V）	リリースレベル2（Release Level2）。鍵盤を離してからの変化で、目標とする二つ目のレベル。	−64 - 0 - +63
Clk.Trig	クロックトリガー（Clock Trigger）。エンベロープをリセットする拍数を指定する。1/4U～4Uを選択すると、裏拍のタイミングでリセットする。	Off, 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2, 3, 4, 1/4U, 1/3U, 1/2U, 2/3U, 1U, 3/2U, 2U, 3U, 4U
Ext.Trig （ブロック（5）のみ）	外部入力トリガー（External Trigger）。オンに設定すると、外部入力によってエンベロープをリセットする。	Off, On
LFO1 Depth（V）	LFO1デプス（LFO1 Depth）。ブロック（8）からのLFO1のかかり具合。	−64 - 0 - +63
LFO2 Depth（V）	LFO2デプス（LFO2 Depth）。ブロック（9）からのLFO2のかかり具合。	−64 - 0 - +63
PulseWidth （ブロック（1）（2）のみ） （V）	パルスワイズ（Pulse Width）。シンセ波形が矩形波のときの、矩形波の幅を調整する。	0 - 127
PWM LFO1 Dep （ブロック（1）（2）のみ） （V）	PWM LFO1デプス（PWM LFO1 Depth）。LFO1によるパルス幅変調（Pulse Width Modulation）の深さを調整する。  	−64 - 0 - +63
PWM LFO2 Dep （ブロック（1）（2）のみ） （V）	PWM LFO2デプス（PWM LFO2 Depth）。LFO2によるパルス幅変調（Pulse Width Modulation）の深さを調整する。	−64 - 0 - +63

表示	内容	設定範囲
Sync OSC (ブロック(2)のみ)	オシレーターシンク(Sync OSC)。オンにすると、ブロック(2)の音の波形を、ブロック(1)の音の波形周期にあわせてリセットして両者を同期させます。	Off, On
OriginalKey (ブロック(5)のみ)(V)	オリジナルキー(Original Key)。ブロック(5)への外部入力音をそのままのピッチで鳴らす鍵盤を選ぶ。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
MicInstLvl (ブロック(5)のみ)(V)	マイク/インストレベル(Mic/Inst Level)。ブロック(5)への外部入力音のレベル。	0 - 127
TrigThresh (ブロック(5)のみ)(V)	トリガースレッシュホールド(Trigger Threshold)。外部入力トリガー(24ページ)をかける外部入力音レベルのしきい値。	0 - 127
TrigRelease (ブロック(5)のみ)(V)	トリガーリリースタイム(Trigger Release Time)。外部入力トリガー(24ページ)動作後、次のトリガー動作がすぐに起きないよう抑制している時間。	0 - 127
P.ShiftMode (ブロック(5)のみ)	ピッチシフターモード(Pitch Shifter Mode)。この設定の値が大きいほど、発音までの時間が長くかかるが、音質は良くなる。オフにすると、鍵盤を変えてもピッチが変化しない。	Off, 1, 2, 3
P.ShiftMix (ブロック(5)のみ)	ピッチシフターミックス(Pitch Shifter Mix)。ピッチを変更した音(シフト音)と、変更しない音(原音)の音量比。 0 :シフト音のみ鳴る 7 :両方が同じ音量で鳴る 15:原音のみ鳴る	0 - 15
Noise Type(ブロック(6)のみ)	ノイズタイプ(Noise Type)。ブロック(6)で発生させるノイズの種類を選ぶ。ホワイトノイズ(全周波数帯域で均一の雑音)、ピンクノイズ(周波数に反比例する雑音)などがある。 • ノイズの種類は別紙「Appendix」をご覧ください。	別紙「Appendix」参照
Filter >Ent	フィルター(Filter)。各ブロック内のフィルター(音色)にかかわる編集項目グループ。	
Gain	ゲイン(Gain)。下記カットオフ周波数(Cut off Frequency)の設定値よりも高い周波数成分の音量の落とし具合。"Flat" に設定するとカットオフしなくなる。	−18dB, −12dB, −6dB, −3dB, Flat
Cutoff(V)	カットオフ周波数(Cut off Frequency)。フィルターのカットオフ周波数。	0 - 15
TouchSense(V)	タッチセンス(Touch Sense)。鍵盤を弾くタッチに応じて、フィルターを変化させる度合い。	−64 - 0 - +63
KeyFollow(V)	キーフォロー(Key Follow)。隣り合う鍵盤の間のフィルター変化量。数値が高いほど変化が大きくなる。	−128 - 0 - +127
KeyFolBase(V)	キーフォローベース(Key Follow Base)。キーフォローの中心となる鍵盤。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
Env.Depth(V)	エンベロープデプス(Envelope Depth)。下記エンベロープのかかり具合。	−64 - 0 - +63
Envelope >Ent	フィルターエンベロープ(Envelope)。フィルターにかけるエンベロープ(Envelope Generator)の編集項目グループ。 • グループ内の項目は前述の「ピッチエンベロープ」をご参照ください。ピッチエンベロープの概要図の縦軸「Level」には、フィルターのかかり具合が該当します。	0 - 127(イニシャルレベル〜リリースレベル2) • クロックトリガーと外部入力トリガーの設定範囲は「ピッチエンベロープ」と同じ。
LFO1 Depth(V)	LFO1デプス(LFO1 Depth)。ブロック(8)からのLFO1のかかり具合。	−64 - 0 - +63
LFO2 Depth(V)	LFO2デプス(LFO2 Depth)。ブロック(9)からのLFO2のかかり具合。	−64 - 0 - +63
Amp >Ent	アンプ(Amp)。各ブロック内のアンプ(音量)にかかわる編集項目グループ。	
Volume(V)	音量(Volume)。アンプの音量設定。	0 - 127
TouchSense(V)	タッチセンス(Touch Sense)。鍵盤を弾くタッチに応じて、音量を変化させる度合い。	−64 - 0 - +63
KeyFollow(V)	キーフォロー(Key Follow)。隣り合う鍵盤の間の音量変化。数値が高いほど変化が大きくなる。	−128 - 0 - +127
KeyFolBase(V)	キーフォローベース(Key Follow Base)。キーフォローの中心となる鍵盤。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
Envelope >Ent	アンプエンベロープ(Envelope)。アンプにかけるエンベロープ(Envelope Generator)の編集項目グループ。 • グループ内の項目は前述の「ピッチエンベロープ」をご参照ください。ピッチエンベロープの概要図の縦軸「Level」には、音量が該当します。ただし「イニシャルレベル」から「リリースレベル2」までの9項目の設定範囲は「0 - 127」で、ピッチエンベロープとは異なります。	0 - 127(イニシャルレベル〜リリースレベル2) • クロックトリガーと外部入力トリガーの設定範囲は「ピッチエンベロープ」と同じ。
LFO1 Depth(V)	LFO1デプス(LFO1 Depth)。ブロック(8)からのLFO1のかかり具合。	−64 - 0 - +63
LFO2 Depth(V)	LFO2デプス(LFO2 Depth)。ブロック(9)からのLFO2のかかり具合。	−64 - 0 - +63
Legato	レガート(Legato)。オンに設定すると次の音へのつながりがなめらかになる。	Off, On

表示	内容	設定範囲
Portamento	ポルタメント（Portament）。オンに設定するとポルタメント効果がかかる。 • ブロック（6）には、この項目はありません。	Off, On
PortaTime（V）	ポルタメントタイム（Portament Time）。ポルタメントで次の音に到達するまでの時間。 • ブロック（6）には、この項目はありません。	0 - 127

※画面表示の “C-” は、C-1（C0の1オクターブ下）を表します。

■ブロック（7）「トータルブロック」のフィルター編集項目

事前のご準備

20ページ「音色を編集して保存する」の手順2の画面で “Total Filter >Ent” を選び、⑰**（ENTER）**を押してグループの中に入ってください。

編集項目リスト

- 網掛けは、複数の項目からなるグループです。⑰**（ENTER）**押しで、そのグループ内の項目を表示します。
- 表示の末尾に（V）と記載した項目は、ブロック（10）「バーチャルコントローラー」のデスティネーション（28ページ）として選ぶことができます。

表示	内容	設定範囲
FilterType	フィルタータイプ（Filter Type）。フィルターの種類を選ぶ。 LPF: ローパスフィルター。カットオフ周波数以上の高域成分をカットする。 BPF: バンドパスフィルター。カットオフ周波数を中心に合わせて低域、高域成分をカットする。 HPF: ハイパスフィルター。カットオフ周波数以下の低域成分をカットする。	左記参照
CutOff（V）	カットオフ周波数（Cut off Frequency）。ソロシンセサイザー音色のカットオフ周波数。	0 - 127
Resonance（V）	レゾナンス（Resonance）。カットオフ周波数付近につける音色のくせの度合い。	0 - 127
TouchSense（V）	タッチセンス（Touch Sense）。鍵盤を弾くタッチに応じて、フィルターを変化させる度合い。	−64 - 0 - +63
KeyFollow（V）	キーフォロー（Key Follow）。隣り合う鍵盤の間のフィルター変化量。数値が高いほど変化が大きくなる。	−128 - 0 - +127
KeyFolBase（V）	キーフォローベース（Key Follow Base）。キーフォローの中心となる鍵盤。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
Env.Retrig	エンベロープリトリガー（Envelope Generator Retrigger）。この設定をオンにすると、押鍵の度にフィルターをリセットする。	Off, On
Env.Depth（V）	エンベロープデプス（Envelope Depth）。下記エンベロープのかかり具合。	−64 - 0 - +63
Envelope >Ent	トータルフィルターエンベロープ（Envelope）。トータルブロックのフィルターにかけるエンベロープ（Envelope Generator）の編集項目グループ。 • グループ内の項目は前述の「ピッチエンベロープ」をご参照ください。ピッチエンベロープの概要図の縦軸「Level」には、フィルターのかかり具合が該当します。	0 - 127（イニシャルレベル～リリースレベル2） • クロックトリガーと外部入力トリガーの設定範囲は「ピッチエンベロープ」と同じ。
LFO1 Depth（V）	LFO1デプス（LFO1 Depth）。ブロック（8）からのLFO1のかかり具合。	−64 - 0 - +63
LFO2 Depth（V）	LFO2デプス（LFO2 Depth）。ブロック（9）からのLFO2のかかり具合。	−64 - 0 - +63

※画面表示の “C-” は、C-1（C0の1オクターブ下）を表します。

■ブロック（8）（9）「LFO1、LFO2ブロック」の編集項目

事前のご準備

20ページ「音色を編集して保存する」の手順2の画面から、次の操作をします。

1. “LFO >Ent” を選び、⑰（ENTER）を押してグループの中に入る。

2. ⑨（PART −、＋）で編集したいブロックを選ぶ。

編集項目リスト

- 表示の末尾に（V）と記載した項目は、ブロック（10）「バーチャルコントローラー」のデスティネーション（28ページ）として選ぶことができます。

表示	内容	設定範囲
WaveType	波形タイプ（Wave Type）。LFOに用いる波形の種類を以下から選ぶ。 	左記参照
Sync	シンク（Sync）。LFOを何と同期させるか。 Off：同期をとらない。 Tempo: クロックシンク（下記）で設定された拍に同期する。 LFO1（LFO2でのみ選択可能）: LFO2を、LFO1に同期させる。	左記参照
Rate（V）	レート（Rate）。LFOの速さ（周波数）。シンク設定がオフの場合に有効。	0 - 127
Clk.Sync	クロックシンク（Clock Sync）。LFOの周期を同期させる拍数を指定する。1/4U～4Uを選択すると、裏拍のタイミングに同期する。 • シンク設定が “Tempo” のときのみ有効。	1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2, 3, 4, 1/4U, 1/3U, 1/2U, 2/3U, 1U, 3/2U, 2U, 3U, 4U
Depth（V）	デプス（Depth）。LFOのかかり具合。	0 - 127
Delay（V）	ディレイ（Delay）。LFOのかかるタイミングを遅らせる度合い。	0 - 127
Rise（V）	ライズ（Rise）。LFOがかかり始めてから、効果の深さが上記デプスで設定されたレベルに達するまでの時間。	0 - 127
Mod.Depth（V）	モジュレーションデプス（Modulation Depth）。LFOに対するモジュレーションのかかり具合。	0 - 127

■ブロック（10）「各種コントローラー」の、バーチャルコントローラー編集項目

好きな入力手段（ソース）で、好きな編集項目（操作対象：デスティネーション）を調整するための、仮想コントローラーです。

事前のご準備

20ページ「音色を編集して保存する」の手順2の画面から、次の操作をします。

1. “VirtualCtrl >Ent”を選び、⑰（ENTER）を押してグループの中に入る。

- コントローラーは1〜8番まであり、それぞれスライダー ❺（1/9〜8/16）にも割り当てられます。

2. ❾（PART −、＋）で編集したいコントローラー番号を選ぶ。

編集項目リスト

表示	内容	設定範囲
Source	ソース（Source）。入力手段を選ぶ。 Off: 無効 CC00 - CC97: MIDIのコントロールチェンジ。※ NoteOnKeyNum: MIDIのノートオンメッセージのキーナンバー NoteOnVel: MIDIのノートオンメッセージのベロシティー値 Ch.Pressure: MIDIのチャンネルアフタータッチ Bend Up: ⑲（BENDER）の中央から上への操作 Bend Down: ⑲（BENDER）の中央から下への操作 Modulation: ⑲（MODULATION）の操作 LFO1: LFO1（ブロック（8）） LFO2: LFO2（ブロック（9）） ※各値の内容は、MIDIインプリメンテーション（http://casio.jp/support/emi/）や、MIDI関係の資料でご確認ください。	左記参照
Depth	デプス（Depth）。バーチャルコントローラのかかり具合。	−128 - 0 - ＋127
Dest	デスティネーション（Destination）。バーチャルコントローラの操作対象となるパラメーターを選ぶ。	• Off • ブロック（1）〜（9）のパラメーター（23〜27ページ）のうち、「表示」の末尾にV）が記載されているもの。 • DSPパラメーター（89ページ）

■その他の編集項目

これまでご紹介したもの以外の編集項目です。これらは、ソロシンセサイザーのみでなく、他のカテゴリーの音色にも共通の項目です。

事前のご準備

20ページ「音色を編集して保存する」の手順2の画面を表示させてください。

編集項目リスト

- 網掛けは、複数の項目からなるグループです。⑰（ENTER）押しで、そのグループ内の項目を表示します。

表示	内容	設定範囲
DSP On/Off（ソロシンセサイザー以外の音色のみ）	DSPオンオフ（DSP On/Off）。音色にDSPをかけるか、かけないかを設定する。 • オンの場合は、⑰（ENTER）押しでDSP編集画面（36ページ）に入ることができます。 • ソロシンセサイザー音色の編集リストには、この項目は存在しません。	Off, On
DSP Edit >Ent	DSP編集（DSP Edit）。エフェクト機能のDSP（34ページ）の編集項目グループ。⑰（ENTER）押しで、DSP編集画面（36ページ）に進む。 • 上記の「DSPオンオフ」がオフの場合は無効になります。	
Volume	音量（Volume）。音色全体の音量。	0 - 127
Rev.Send	リバーブセンド（Reverb Send）。音色へのリバーブ（34ページ）のかかり具合。	0 - 127
Cho.Send（ソロシンセサイザー以外の音色のみ）	コーラスセンド（Chorus Send）。音色へのコーラス（34ページ）のかかり具合。 • ソロシンセサイザー音色のリストでは、この項目は存在しません。	0 - 127

PCMメロディー音色（ドラム以外のPCM音色）の編集内容

PCMメロディー音色に特有の編集項目と、他の音色カテゴリーと共通の編集項目、の2種類があります。
PCMメロディー音色のうち、ドラムセット音色は、項目内容が異なりますので、29ページ「PCMドラム音色の編集内容」をご参照ください。

■ PCMメロディー音色特有の編集項目

事前のご準備
20ページ「音色を編集して保存する」の手順2の画面を表示させてください。

編集項目リスト

表示	内容	設定範囲
Atk.Time	アタックタイム（Attack Time）。発音開始から最大音量（アタックレベル）に達するまでの時間。	−64 - 0 - +63
Rel.Time	リリースタイム（Release Time）。鍵盤を離してから音が消えるまでの時間。	−64 - 0 - +63
Cutoff	カットオフ周波数（Cut off Frequency）。音色のカットオフ周波数。	−64 - 0 - +63
Vib.Type	ビブラートタイプ（Vibrato Type）。ビブラートに用いる波形の種類を以下から選ぶ。 Sin（サイン波）、Tri（三角波）、Saw（鋸波）、Sqr（矩形波）	Sin, Tri, Saw, Sqr
Vib.Depth	ビブラートデプス（Vibrato Depth）。ビブラートのかかり具合を調整する。	−64 - 0 - +63
Vib.Rate	ビブラートレート（Vibrato Rate）。ビブラートの速さ（周波数）を調整する。	−64 - 0 - +63
Vib.Delay	ビブラートディレイ（Vibrato Delay）。ビブラートがかかるタイミングを遅らせる度合い。	−64 - 0 - +63
Oct.Shift	オクターブシフト（Octave Shift）。音の高さをオクターブ単位で変更する。	−2 - 0 - +2
TouchSense	タッチセンス（Touch Sense）。鍵盤を弾くタッチに応じて、音量を変化させる度合い。	−64 - 0 - +63

■ 他の音色カテゴリーと共通の編集項目

28ページ「その他の編集項目」をご参照ください。

PCMドラム音色の編集内容

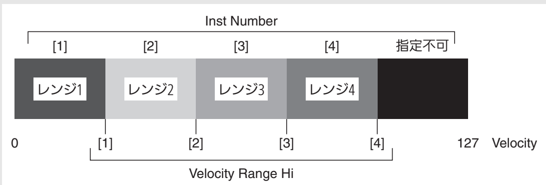
ドラムセット音色の編集項目です。PCMドラム音色特有の編集項目と、他の音色カテゴリーと共通の編集項目、の2種類があります。

■ PCMドラム音色特有の編集項目

事前のご準備
20ページ「音色を編集して保存する」の手順2の画面を表示させてください。

編集項目リスト

- 網掛けは、複数の項目からなるグループです。⓱ **(ENTER)**押しで、そのグループ内の項目を表示します。

表示	内容	設定範囲
Inst Edit >Ent	インストエディット（Inst Edit）。個々の鍵盤ごとに割り当てる楽器（インスト）の編集項目グループ。 • 鍵盤を押して、編集する鍵盤を指定します。 • 20ページ「音色を編集して保存する」の手順1の後に、❼ **(EDIT)**をしばらく押したままにすると、ショートカットでこのグループの中に入ることができます。	(C- - G9)※
Inst Select >Ent	インスト選択（Inst Select）。音色の編集項目グループ。鍵盤を押す強さ（Velocity）を4段階（ベロシティーレンジ）に分けて、レンジ毎に異なる音色（Inst Number）を鳴らすことができる。 • 編集するレンジを選ぶには、❾ **(PART −、+)**を押します。  	

表示		内容	設定範囲
	Inst Number	インストナンバー（Inst Number）。ベロシティーレンジごとに割り当てるドラム音色の波形を選ぶ。 • 波形の種類は別紙「Appendix」をご覧ください。 • ユーザーウェーブ音色（User Wave）の各スプリットを、Inst Numberとしてアサインすることができます。 ユーザーウェーブ名は、例として“UserWave 1-2”と表示されます。最初の番号（例では1）は「ユーザーウェーブ番号：1〜10、あるいはR（サンプルルーパーで録音したデータ）」が入ります。“ - ”の後の番号（例では2）は「スプリット番号：1〜5」が入ります。 また、波形が存在するデータの場合、ユーザーウェーブ名の頭に“＊”が付きます。	別紙「Appendix」参照
	VelRangeHi	ベロシティーレンジハイ（Velocity Range Hi）。ベロシティーレンジごとの上限を決める。	0 - 127
	Volume	音量（Volume）。ドラム音の音量を調整する。	−128 - 0 - ＋127
	Pan	パン（Pan）。ドラム音のステレオ定位を調整する。	−64 - 0 - ＋63
	Rev.Send	リバーブセンド（Reverb Send）。ドラム音色へのリバーブのかかり具合を調整する。	0 - 127
	NoteOffMode	ノートオフモード（Note Off Mode）。この設定をオンにすると、鍵盤を離すと音が消える。	Off, On
	Assign Grp	アサイングループ（Assign Group）。今選んでいる鍵盤を1〜15のうちどのグループに入れるか選ぶ。同じグループ内の鍵盤は、同時に一つしか鳴らない（排他発音）。	Off, 1 - 15
Pitch LFO >Ent		ピッチLFO（Pitch LFO）。ピッチにかけるLFOの編集項目グループ。	
	WaveType	波形タイプ（Wave Type）。LFOに用いる波形の種類を選ぶ。選べる波形の内容は、27ページ「ブロック（8）（9）の編集項目」の「波形タイプ（Wave Type）」と同じ。	Sin, Tri, SawUp, SawDown, Puls1:3, Puls2:2, Puls3:1
	Rate	レート（Rate）。LFOの速さ（周波数）。	0 - 127
	Depth	デプス（Depth）。LFOのかかり具合。	−128 - 0 - ＋127
	Delay	ディレイ（Delay）。LFOのかかるタイミングを遅らせる度合い。	0 - 127
	Rise	ライズ（Rise）。LFOがかかり始めてから、効果の深さが上記デプス（Depth）で設定されたレベルに達するまでの時間。	0 - 127
	Mod.Depth	モジュレーションデプス（Modulation Depth）。LFOに対するモジュレーションのかかり具合。	0 - 127
	After Depth	アフターデプス（After Depth）。MIDIのチャンネルアフタータッチを受信したときの、LFO変化の度合い。	0 - 127
Amp LFO >Ent		アンプLFO（Amp LFO）。音量にかけるLFOの編集項目グループ。グループ内の項目内容と設定範囲は、上記ピッチLFO（Pitch LFO）と同じ。	左記参照

※画面表示の“C-”は、C-1（C0の1オクターブ下）を表します。

■他の音色カテゴリーと共通の編集項目

ソロシンセサイザー音色の28ページ「その他の編集項目」をご参照ください。

ユーザーウェーブ音色の編集内容

音色カテゴリー「「ユーザーウェーブ音色」の編集項目と、他の音色カテゴリーと共通の編集項目、の2種類があります。

■ユーザーウェーブ音色特有の編集項目

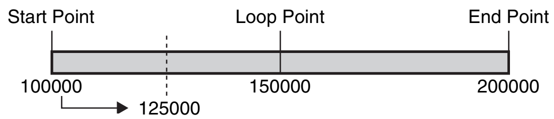
事前のご準備

20ページ「音色を編集して保存する」の手順2の画面を表示させてください。

編集項目リスト

• 網掛けは、複数の項目からなるグループです。⓱ **（ENTER）**押しで、そのグループ内の項目を表示します。

表示		内容	設定範囲
Split Edit >Ent		スプリットの編集（Split Edit）。サンプルルーパーで録音されたスプリットの編集項目グループ。 • スプリットを切り替えるには、❾ **（PART −、+）**を押します。	
	Volume	音量（Volume）。音量を調整する。	0 - 127
	Pan	パン（Pan）。音のステレオ定位を調整する。	−64 - 0 - 63
	CoarseTune	コースチューン（Coarse Tune）。音の高さを半音単位で調整する。	−24 - 0 - 24
	Fine Tune	ファインチューン（Fine Tune）。音の高さを微調整する。設定値−256で半音下がり、＋255で半音上がる。	−256 - 0 - 255

表示	内容	設定範囲
CutOff	カットオフ周波数（Cut off Frequency）。ユーザーウェーブ音色のカットオフ周波数。	0 - 127
TouchSense	タッチセンス（Touch Sense）。鍵盤を弾くタッチに応じて、音量を変化させる度合い。	−64 - 0 - 63
KeyFollow	キーフォロー（Key Follow）。隣り合う鍵盤の間のピッチ変化量。数値が高いほど変化が大きくなる。	−128 - 0 - 127
KeyFolBase	キーフォローベース（Key Follow Base）。キーフォローの中心となる鍵盤。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
P.Env.Depth	ピッチエンベロープデプス（Pitch envelope depth）。ピッチにかけるエンベロープのかかり具合。	−64 - 0 - 63
Pitch Env >Ent	ピッチエンベロープ（Envelope）。ピッチにかけるエンベロープ（Envelope Generator）の編集項目グループ。	
Init.Level	イニシャルレベル（Initial Level）。発音開始時の音の高さ。	−64 - 0 - 63
Atk.Time	アタックタイム（Attack Time）。イニシャルレベルからレベル0に達するまでの時間。	0 - 127
Rel.Time	リリースタイム（Release Time）。鍵盤を離してからリリースレベルに達するまでの時間。	0 - 127
Rel.Level	リリースレベル（Release Level）。鍵盤を離した直後の変化で目標とするレベル。	−64 - 0 - 63
Amp Env >Ent	アンプエンベロープ（Envelope）。アンプにかけるエンベロープ（Envelope Generator）の編集項目グループ。 • グループ内の項目は24ページの「ピッチエンベロープ」をご参照ください。ピッチエンベロープの概要図の縦軸「Level」には、音量が該当します。ただし「イニシャルレベル」から「リリースレベル2」までの9項目の設定範囲は「0 - 127」で、ピッチエンベロープとは異なります。また、「クロックトリガー」の1項目は入っていません。	0 - 127（イニシャルレベル〜リリースレベル2） • 外部入力トリガーの設定範囲は「ピッチエンベロープ」と同じ。
KeyRangeLow	キーレンジロー（Key Range Low）。スプリット再生の有効な鍵域の下限を設定する。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
KeyRangeHi	キーレンジハイ（Key Range High）。スプリット再生の有効な鍵域の上限を設定する。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
OriginalKey	オリジナルキー（Original Key）。スプリットをそのままのピッチで鳴らす鍵盤を選ぶ。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
Points >Ent	ポイント（Points）。スプリットの開始、ループ、終了の各位置を変更する。	
Start	開始位置（Start point）。下図のようにスプリット全体の長さは数値で記録されており、スプリットの先頭の数値を変更することで、スプリットの開始タイミングを変更する。 • ⑯**（0〜9）**でスプリットの開始位置の値を入力することができます。 • ⑰**（−、+）**で、上3桁の値を変更することができます。 例：開始位置の数値を100000から125000へ変更することで、開始タイミングを後ろにする。  	0 - 205000 （ステレオ録音時）、 0 - 410000 （モノラル録音時）
Loop	ループ位置（Loop point）。Start Pointと同様に、スプリットのループタイミングを変更する。 • ⑯**（0〜9）**でスプリットのループ位置の値を入力することができます。 • ⑰**（−、+）**で、上3桁の値を変更することができます。	0 - 205000 （ステレオ録音時）、 0 - 410000 （モノラル録音時）
End	終了位置（End point）。Start Pointと同様に、スプリットの終了タイミングを変更する。 • ⑯**（0〜9）**でスプリットの終了位置の値を入力することができます。 • ⑰**（−、+）**で、上3桁の値を変更することができます。	0 - 205000 （ステレオ録音時）、 0 - 410000 （モノラル録音時）
Pitch LFO >Ent	ピッチLFO（Pitch LFO）。ピッチにかけるLFOの編集項目グループ。グループ内の項目内容と設定範囲は、29ページ「PCMドラム音色特有の編集項目」のピッチLFO（Pitch LFO）と同じ。	左記参照
Amp LFO >Ent	アンプLFO（Amp LFO）。音量にかけるLFOの編集項目グループ。グループ内の項目内容と設定範囲は、29ページ「PCMドラム音色特有の編集項目」のアンプLFO（Amp LFO）と同じ。	左記参照

※画面表示の“C-”は、C-1（C0の1オクターブ下）を表します。

■他の音色カテゴリーと共通の編集項目

28ページ「その他の編集項目」をご参照ください。

音をコントロールする

ペダルやベンダーなどを使って、音の高さや音量、エンベロープなどを、演奏中に素早くコントロールすることができます。

ペダルを使う

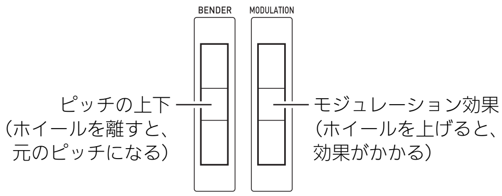
ペダルを踏んで、鳴っている音やアルペジオ（37ページ）、フレーズ（41ページ）などを持続させたり、ソフト効果をつけたりすることができます。

- ペダルの接続は、7ページをご参照ください。
- ペダルの効果は、パフォーマンス編集項目リストの“Controller >Ent” ➝ “Pedal” で選ぶことができます。詳しくは68ページをご参照ください。

ホイールを使う（ベンダー、モジュレーション）

ホイール⑲**（BENDER、MODURATION）**を動かして、音の高さ（ピッチ）を滑らかに上下させたり、音にビブラート（モジュレーション効果）をかけることができます。

⑲

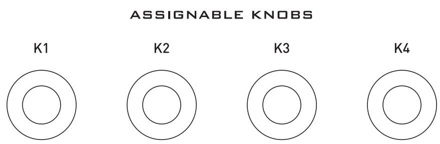


- 電源を入れるときは、ホイールを動かさないようにしてください。
- ⑲**（BENDER）**で変更できるピッチ幅（ベンドレンジ）は、パフォーマンス編集項目リストの“BendRngDwn” “BendRngUp” で、パートごとに設定できます（67ページ）。

アサイナブルノブを使う

4つのノブ❸**（ASSIGNABLE KNOBS）**を回して、音のエンベロープ（アタックタイムなど、21ページ）や音量などをすばやく調整することができます。

❸



- ゾーンパート1の音色カテゴリーにより、各ノブの機能は次のようになります。

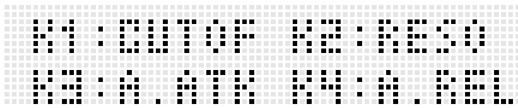
ソロシンセサイザー音色（23ページ）
K1：バーチャルコントローラー1（28ページ）
K2：バーチャルコントローラー2（28ページ）
K3：バーチャルコントローラー3（28ページ）
K4：バーチャルコントローラー4（28ページ）

PCMメロディー音色（29ページ）
K1：Cut off Frequency
K2：Attack Time
K3：Release Time
K4：Reverb Send（他の音色カテゴリーと共通）

PCMドラム音色（29ページ）
K1：Volume（Drum Inst >）
K2：Pan（Drum Inst >）
K3：Reverb Send（Drum Inst >）
K4：Reverb Send（他の音色カテゴリーと共通）

ユーザーウェーブ音色（30ページ）
K1：Cut off Frequency
K2：Attack Time（Amp Envelope >）
K3：Release Time（Amp Envelope >）
K4：Reverb Send（他の音色カテゴリーと共通）

上の機能は、トーンモード画面に省略名で表示されます。



- パフォーマンスモードでは、各ノブの効果の種類は、パフォーマンス編集項目リストの“Controller >Ent” ➝ “K1～K4” で切り替えることができます（68ページ）。

スライダーを使う

❺**（9本のスライダー）**を使って、ソロシンセサイザー音色のオシレーター、エンベロープ、トータルフィルター／LFOの各パラメーターを簡単に調整することができます。

1. ソロシンセサイザー音色を選びます。

2. ❶**のオシレーター（OSC BLOCK）、エンベロープ（ENV GENERATOR）、トータルフィルター／LFO（TOTAL FILTER/LFO）のうち、スライダーによる編集対象をボタンから選び点灯させます。**

3. ❷（3つのボタン）を押して、以下を選びます。

■手順2でオシレーターを選んだ場合
❷**（SELECT OSC）**を押すごとに、OSCブロックの（1）～（6）およびALL（（1）～（6）すべて）が順に切り替わります。

■手順2でエンベロープを選んだ場合
- ❷**（SELECT OSC）**を押すごとに、OSCブロックの（1）～（6）およびALL（（1）～（6）すべて）が順に切り替わります。
- ❷**（SELECT EG）**を押すごとに、EGブロックのOSC／フィルター／アンプ／ALL（OSC、フィルター、アンプのすべて）が順に切り替わります。

■手順2でトータルフィルター／LFOを選んだ場合
❷**（SELECT LFO）**を押すごとに、LFO 1、LFO 2、ALLが順に切り替わります。

4. ❺（スライダー）を動かして、割り当てられているパラメーターを調整します。

- スライダーに割り当てられているパラメーターは以下の表をご参照ください。パラメーターの詳細は、各掲載ページをご参照ください。

❶ボタン	❺（スライダー）	パネル表示	パラメーター	掲載ページ
OSC BLOCK				
	1/9	OSC ON/OFF	OSC Block > OSC On/Off	23
	2/10	WAVE	OSC Block > Oscillator > Wave（Ext OSCでは無効） • スライダーで選択可能なWAVEの種類は、別紙「Appendix」をご覧ください。	23
	3/11	PITCH	OSC Block > Oscillator > Pitch（Noise OSCでは無効）	23
	4/12	DETUNE	OSC Block > Oscillator > Detune（Noise OSCでは無効）	23
	5/13	PORTA TIME	OSC Block > PortaTime	26
	6/14	P.ENV DEPTH	OSC Block > Oscillator > Env.Depth（Noise OSCでは無効）	23
	7/15	CUTOFF	OSC Block > Filter > CutOff	25
	8/16	F.ENV DEPTH	OSC Block > Filter > Env.Depth	25
	MASTER	VOLUME	OSC Block > Amp > Volume	25
ENV GENERATOR				
	1/9	INIT LEVEL	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Init.Level • TotalFilter > Envelope > Init.Level	24
	2/10	ATK TIME	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Atk.Time • TotalFilter > Envelope > Atk.Time	24
	3/11	ATK LEVEL	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Atk.Level • TotalFilter > Envelope > Atk.Level	24
	4/12	DCY TIME	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Dcy.Time • TotalFilter > Envelope > Dcy.Time	24
	5/13	SUS LEVEL	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Sus.Level • TotalFilter > Envelope > Sus.Level	24
	6/14	REL TIME1	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Rel.Time1 • TotalFilter > Envelope > Rel.Time1	24
	7/15	REL LEVEL1	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Rel.Level1 • TotalFilter > Envelope > Rel.Level1	24
	8/16	REL TIME2	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Rel.Time2 • TotalFilter > Envelope > Rel.Time2	24
	MASTER	REL LEVEL2	• OSC Block > Oscillator/Filter/Amp > Envelope > Rel.Level2 • TotalFilter > Envelope > Rel.Level2	24
TOTAL FILTER/LFO				
	1/9	TOTAL FILTER TYPE	TotalFilter > FilterType	26
	2/10	TOTAL FILTER CUTOFF	TotalFilter > CutOff	26
	3/11	TOTAL FILTER RESONANCE	TotalFilter > Resonance	26
	4/12	TOTAL FILTER ENV.DEPTH	TotalFilter > Env.Depth	26
	5/13	LFO WAVE	LFO > WaveType	27
	6/14	LFO RATE	LFO > Rate（Sync OFF以外のときは効果なし）	27
	7/15	LFO DEPTH	LFO > Depth	27
	8/16	LFO DELAY	LFO > Delay	27
	MASTER	LFO RISE	LFO > Rise	27

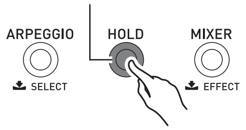
メモ

- パフォーマンスモードやステップシーケンサーモードにいながら、❶のボタンを押すことにより、モードを変えずにスライダーで音色を編集することができます。
- PCM音色およびユーザーウェーブ音色は、スライダーでは調整できません。
- ステップシーケンサーやミキサーモードでのスライダー機能については、それぞれの機能の説明（48、71ページ）をご参照ください。

ホールドボタンを使う

⑬（HOLD）を押してボタンを点灯させると、鳴っている音やアルペジオ（37ページ）などを持続させることができます。

⑬ ホールドオンのとき点灯します。



- もう一度**⑬（HOLD）**を押すと、ボタンが消灯してホールドオフになります。

ピッチを半音やオクターブ単位で変える（トランスポーズ、オクターブシフト）

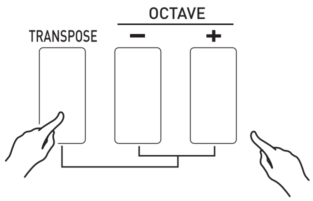
⑱（TRANSPOSE、OCTAVE −、+）を使って、鍵盤の音の高さを、半音やオクターブ単位ですばやく変更することができます。

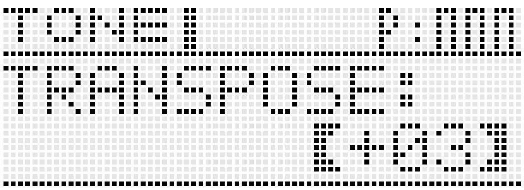
- ヘルツ単位での微調整（チューニング）については、73ページをご参照ください。

1. 半音単位で変更するには、⑱（TRANSPOSE）を押しながら、⑱（OCTAVE −、+）を押します。

- 設定範囲は、上下1オクターブ（−12から+12半音まで）です。

⑱

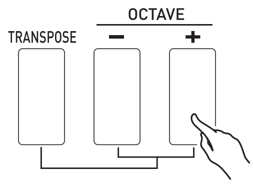


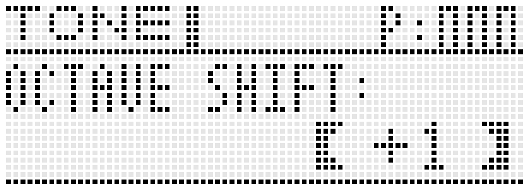


2. オクターブ単位で変更するには、⑱（OCTAVE −、+）を押します。

- 設定範囲は、上下3オクターブ（−3から+3オクターブまで）です。

⑱





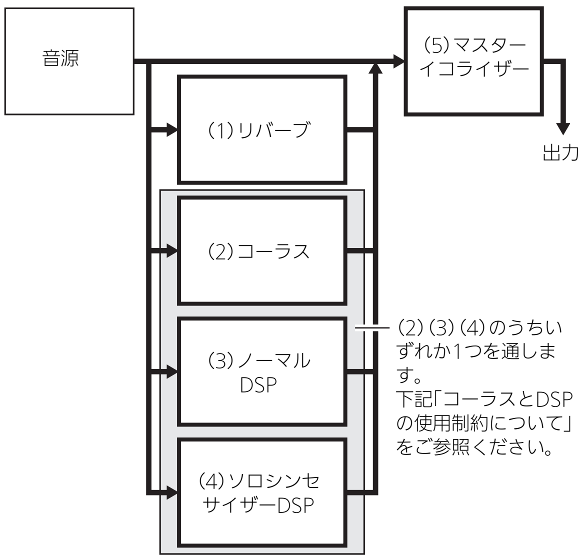
メモ

- 上記の表示のときは、**⑮（ダイヤル）**や、**⑰（−、+）**でも設定値を変更できます。しばらく何も操作しないと、これらの表示を終了します。

音にさまざまな効果をかける（エフェクト）

残響やビブラートなどさまざまな効果を加えて、音のグレードをさらにアップさせます。

■エフェクト構成図



（1）リバーブ	室内やホールで演奏しているような残響を加える。
（2）コーラス	同じ音を複数重ねて、より厚みのある音にする。
（3）ノーマルDSP	音色を引き立てるための多彩なエフェクト。たとえばエレキギターの音に歪み効果を加えて、よりパワフルな音にする。46種類のDSPタイプがあり、選んだ音色にふさわしいものが自動でセットされる※。編集してユーザーDSPに保存することができる。
（4）ソロシンセサイザーDSP	ソロシンセサイザー音色を構成する要素の一つ（21ページ「ソロシンセサイザー音色構成図」の「（7）トータルブロック」）。 6種類のDSPタイプがある。編集内容はソロシンセサイザーのユーザー音色の一部として保存され、ユーザーDSPとして保存することはできない。
（5）マスターイコライザー	全体音の周波数特性の調整。低域、中域1、中域2、高域、の4バンド（帯域）それぞれの周波数とゲイン（音量の増幅率）を調整する。

※ソロシンセサイザー音色以外の、DSP付き音色（特定のDSP使用を前提とした音色）を選んだ場合。DSP付き音色は、ミキサー画面（71ページ）またはパフォーマンス編集画面（67ページ）で、音色名の隣に“DSP”と表示されるかどうかで確認することができます。

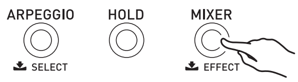
■コーラスとDSPの使用制約について

システムの制約上、（2）（3）（4）は三者択一になります。

このときは…	これが有効になります	パートごとの効果のかかり方
コーラスモード • ゾーンパート1でソロシンセサイザー以外の音色を選び、かつ「コーラス/DSP選択」（35ページ）でコーラスを選んでいる。	（2）コーラス	ミキサーコーラスセンド設定値（72ページ）と、選んでいる音色のコーラスセンド設定値（28ページ）に依存。
ノーマルDSPモード • ゾーンパート1でソロシンセサイザー以外の音色を選び、かつ「コーラス/DSP選択」でDSPを選んでいる。	（3）ノーマルDSP	ミキサーDSPライン（72ページ）がオンのパートにのみ（3）がかかる。
ソロシンセサイザー音色モード • ゾーンパート1でソロシンセサイザー音色を選んでいる。	（4）ソロシンセサイザーDSP	ゾーンパート1、およびミキサーDSPラインがオンのパートにのみ（4）がかかる。

エフェクトの設定方法

1. ⑬（EFFECT）を押したままにし、下記のエフェクトリストトップ画面が表示されたら離します。

⑬




2. あとは音色と同じ要領で、次のリストを見ながら、⑰を使ってリストの項目を選び、値を変更してください。

■エフェクト設定項目リスト

表示	内容	設定範囲
Rev.Type	リバーブタイプ（Reverb Type）。リバーブ効果の種類。	Type1, Type2
Rev.Level	リバーブレベル（Reverb Level）。残響音の音量。	0 - 127
Rev.Time	リバーブタイム（Reverb Time）。残響の持続時間。	0 - 127
Cho Level	コーラスレベル（Chorus Level）。コーラス効果の音量。	0 - 127

表示	内容	設定範囲
Cho Rate	コーラスレイト（Chorus Rate）。コーラス効果のうねりの速さ。	0 - 127
ChoSendRev	コーラスセンドレベル・トゥ・リバーブ（Chorus Send Level To Reverb）。コーラス効果のついた音全体に対してかけるリバーブのかかり具合。	0 - 127
Cho/DSP	コーラス／DSP選択（Chorus/DSP）。コーラスとノーマルDSPのどちらを使用するか（35ページ「コーラスとDSPの使用制約について」）。	Cho, DSP
DSP Select >Ent	ノーマルDSP選択画面への入り口。 • ゾーンパート1でソロシンセサイザー音色を選んでいるときは、これより先に進めません。	
（ノーマルDSP選択画面）	ノーマルDSPを、音色と同様の操作でプリセット、ユーザーの中から選ぶことができる。 • プリセットノーマルDSPの一覧は、別紙「Appendix」参照。“ton” は音色ごとの初期プリセットDSP。 • この画面で❼**（EDIT）**を押すと、DSP編集画面（36ページ）になる。	ton Preset: 0-0 - 9-9 User: 0-0 - 9-9
Master EQ >Ent	マスターイコライザー（34ページ、エフェクト構成図の（5））の設定グループ。	
EQ Enable	オフにすると、マスターイコライザーの設定が無効になる。	Off, On
Low Freq	低域周波数（Low Frequency）。低域の周波数を調整する。	200Hz, 400Hz, 800Hz
Low Gain	低域ゲイン（Low Gain）。低域の音量増幅率。	－12 - 0 - ＋12
Mid1 Freq	中域1周波数（Mid1 Frequency）。中域1の周波数を調整する。	1.0kHz～5.0kHz
Mid1 Gain	中域1ゲイン（Mid1 Gain）。中域1の音量増幅率。	－12 - 0 - ＋12
Mid2 Freq	中域2周波数（Mid2 Frequency）。中域2の周波数を調整する。	1.0kHz～5.0kHz
Mid2 Gain	中域2ゲイン（Mid2 Gain）。中域2の音量増幅率。	－12 - 0 - ＋12
High Freq	高域周波数（High Frequency）。高域の周波数を調整する。	6.0kHz, 8.0kHz, 10.0kHz
High Gain	高域ゲイン（High Gain）。高域の音量増幅率。	－12 - 0 - ＋12

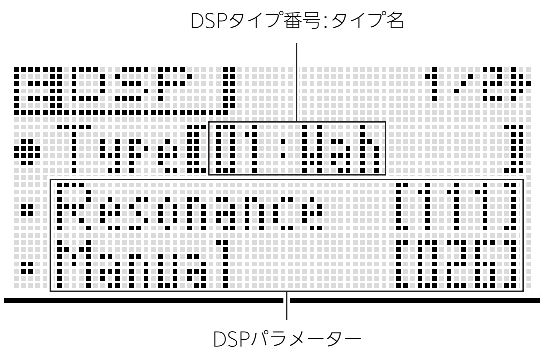
DSPを編集して保存する

DSPは、効果の内容によって53のDSPタイプ（種類）に分類されます。たとえばプリセットノーマルDSPの0-0と0-1はどちらも「コンプレッサー」というタイプに属しています。DSPタイプには、ノーマルDSP専用のタイプと、ソロシンセサイザーDSP専用のタイプがあります。
DSPを編集して保存するときは、まずタイプを選び、それを元に編集します。

- DSPタイプの一覧は、「DSPタイプリスト」（88ページ）をご参照ください。

1. DSPをかけたい音色を選んで、その音色編集画面の “DSP Edit >Ent”（28ページ）から⓱（ENTER）を押してDSP編集画面（下記）へ進んでください。

- ノーマルDSPの編集の場合は、エフェクト設定項目リストの「ノーマルDSP選択画面」（36ページ）で❼**（EDIT）**を押してここに来ることもできます。



2. ⓯（ダイヤル）でDSPタイプ番号を選びます。

3. 音色の編集（20ページ）と同様の操作で、画面のDSPパラメーターを選んで設定します。

- DSPパラメーターは、DSPタイプごとに内容が異なります。詳しくは「DSPパラメーターリスト」（89ページ）をご参照ください。

4. 編集が終わったら、以下の要領で保存してください。

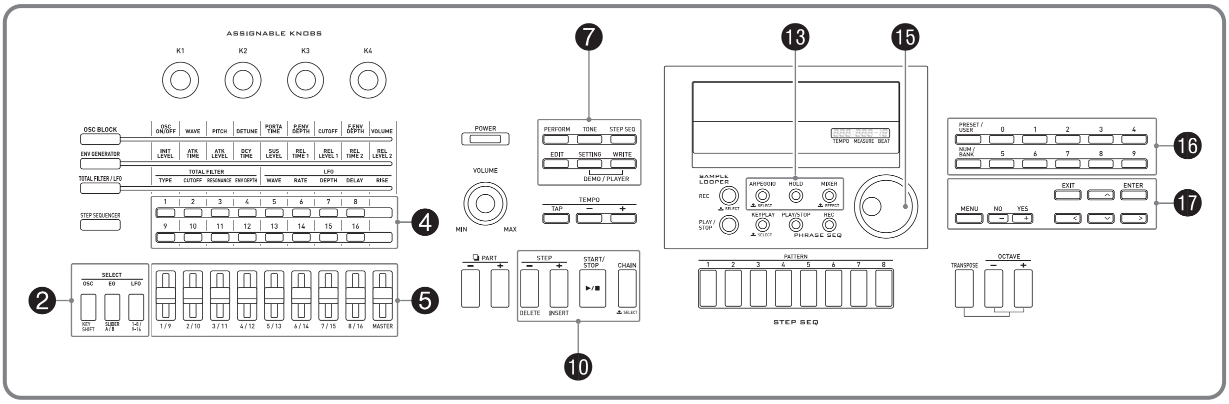
❼**（WRITE）**を押すとユーザー音色の保存画面になります。ユーザー音色として保存してください（11ページ）。

- **上記手順1で「ノーマルDSP選択画面」（36ページ）から来た場合**
  ❼**（WRITE）**を押すとユーザーDSPの保存画面になります。ユーザー音色の保存と同じ要領で、ユーザーDSPとして保存してください。

■ユーザーDSPを外部機器に保存するには

- メモリーカード（77ページ）
- パソコン（82ページ）

アルペジオを自動的に鳴らす



アルペジオ機能を使うと、鍵盤を押さえるだけでアルペジオ（分散和音）が自動的に再生されます。押さえている和音の構成音を再生するものや、自動的に和音の構成音以外の音も入れて再生するものなど、数多くのアルペジオタイプから選べます。

- アルペジオ機能には100タイプのプリセットがあります。プリセットを編集して、ユーザーセットを100タイプまで作ることができます。
- アルペジオのタイプを選択するとき、下記の機能を付加できます。

  ホールド（HOLD）：鍵盤を離した後もアルペジオを再生し続けます。例えば、スプリット機能を使っているとき片方にアルペジオを入れるのに便利です。

  シンクロ（SYNC）：鍵盤を押さえてアルペジオ機能をかけると同時に、ステップシーケンサーを自動的に再生・停止させます。

アルペジオ機能を使う

1. **⓭（ARPEGGIO）を押したままにし、次のようなタイプ選択画面が表示されたら離します。**



2. **⓰（PRESET/USER）を押して、プリセットアルペジオかユーザーアルペジオかを選びます。**

- ボタンが消灯しているときはプリセットアルペジオ、点灯しているときはユーザーアルペジオです。

3. **⓰（NUM/BANK）を押して、同ボタンを点滅させます。**

- このボタンが点滅しているときは、⓰**（0～9）**でバンクを選ぶことができます。

4. **⓰（0～9）を押して、バンクを選びます。**

- 選ぶと同時に、⓰**（NUM/BANK）**が消灯します。このボタンが消灯しているときは、⓰**（0～9）**でアルペジオ番号を選ぶことができます。

5. **⓰（0～9）を押して、アルペジオ番号を選びます。**

- ⓯**（ダイヤル）**を回すと、素早くアルペジオ番号を切り替えることができます。
- ⓱**（－、＋）**で、番号を1ずつ切り替えることもできます。⓱**（－）**と⓱**（＋）**を両方一緒に押すとカテゴリーの先頭の番号になります。

6. **アルペジオのホールドおよびシンクロのON/OFFを選びます。**

- ホールド（HOLD）を設定したいときは、⑩ **（STEP ＋）**を押してオンとオフを切り替えます。
  OFF：鍵盤を押さえている間だけアルペジオを再生します。
  ON：鍵盤を離した後もアルペジオを再生し続けます。
- シンクロ（SYNC）を設定したいときは、⑩ **（STEP －）**を押して、以下の中からシンクロのタイプを選びます。
  OFF：シンクロを設定しません。
  ON：ステップシーケンサーの再生だけシンクロします。
  S/S：ステップシーケンサーの再生と停止の両方ともシンクロします（スタート／ストップ）。
- ホールドとシンクロの設定は、パフォーマンスのパラメーターです。

7. **鍵盤を押さえると、アルペジオを自動再生します。**

- アルペジオをオフにするには、もう一度⑬ **（ARPEGGIO）**を押します。
- ホールド中のアルペジオの再生を止めたい場合、⑬ **（ARPEGGIO）**を押すか、ホールドの設定をオフに切り替えます。

■ アルペジオのタイプの選択画面で、選択中のアルペジオのタイプに合った推奨音色を、ゾーンパート1の音色として選ぶことができます。

1. **⑬（ARPEGGIO）を押したままにし、タイプ選択画面が表示されたら離します。**

2. **⑦（EDIT）を押したままにし、⑬（ARPEGGIO）が点滅し始め点灯に変わったら離します。**

- ユーザーアルペジオの場合、ユーザーデータとして保存する時にゾーンパート1に選ばれていた音色が推奨音色となります。

アルペジオを編集する

アルペジオは、ステップタイプとバリエーションタイプの2種類があります。

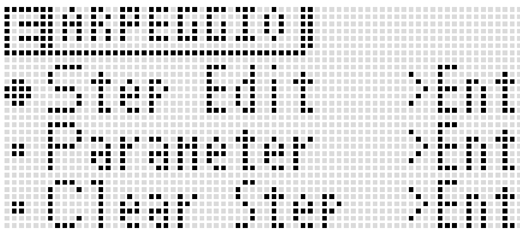
- ステップタイプでは、ステップおよびパラメーターを編集できます。最大16個のステップから構成されています。各ステップで以下の値を変更します。
  TYPE：押した鍵盤のうちどの音を鳴らすかを、一番低い音（L1）や一番高い音（U1）を基準にしたTYPEの中からステップごとに選びます。押した鍵盤を最大5音まで同時に鳴らす（P2〜P5）TYPEもあります。
  NOTE：押した鍵盤からノートをシフトさせたいとき、そのシフトさせる値を半音単位で指定できます。
  VELO：音量を指定します。
- バリエーションタイプでは、パラメーターだけ編集できます。

1. **⑬（ARPEGGIO）を押したままにし、タイプ選択画面が表示されたら離します。**

2. **プリセットまたはユーザーアルペジオの中から、編集したいアルペジオのタイプを選択します。**

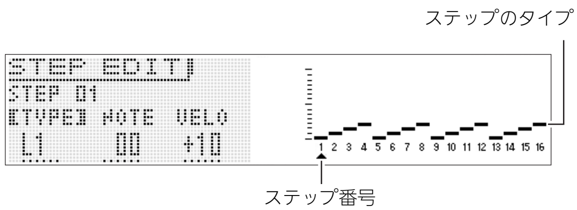
- 操作方法は、アルペジオタイプの選択（37ページ「アルペジオ機能を使う」の手順2〜5）と同じ要領です。

3. **⑦（EDIT）を押します。**



4. **⑰（∧、∨）で●を“Step Edit”へ移動させてから、⑰（ENTER）を押します。**

- バリエーションタイプの場合、“Step Edit”は表示されません。



5. ⓯（ダイヤル）または⓱（−、+）を使って、TYPE、NOTE、VELOの値を変更します。

- ❹（1〜16）を使って、ステップのオンとオフを切り替えることもできます。
- 【TYPE】となっているとき、⓱（−、+）を使ってTYPEのオンとオフを切り替えることもできます。
- ❺（"MASTER" を除く8つのスライダー）を使って、該当するステップの値を直接変更することもできます。スライダーを使う場合、❷（1-8/9-16）を押して、ステップ1〜8（ボタン消灯）とステップ9〜16（ボタン点灯）を切り替えます。ただしTYPEがTIEとOFFの場合、スライダーは使えません。
- タイを設定することができます。設定方法は、49ページ「タイ（長音符）を設定するには」を参照してください。
- アルペジオのステップ編集のメニューは下表のとおりです。

メニューの階層		内容	設定値
1	2		
Step Edit >Ent			
	TYPE	押した鍵盤の最低音（L1）を基準に、何番目の音程を鳴らすか。 • 押した鍵盤の数よりも設定値のほうが大きい場合、1オクターブ上の音が鳴る。（例えば、L4を指定して鍵盤を3つ押さえた場合、L1の1オクターブ上の音が鳴る。） • 1オクターブを超えると、元の音域から折り返す。	L1〜L8
		押した鍵盤の最高音（U1）を基準に、何番目の音程を鳴らすか。 • 押した鍵盤の数よりも指定した設定値のほうが大きい場合、オクターブ下の音が鳴る。（例えば、U4を指定して鍵盤を3つ押さえた場合、U1の1オクターブ下の音が鳴る。） • 1オクターブを超えると、元の音域から折り返す。	U1〜U8
		押した鍵盤の最高音を基準に、何音鳴らすか。 • 押した鍵数の方が設定値よりも少ない場合は、押した鍵数までしか鳴らない。	P2〜P5
	NOTE	押した鍵盤からの発音を半音単位で移調させる。	−24〜+24
	VELO	押した鍵盤のベロシティー（音量）を変更する。	−64〜+63

6. TYPE、NOTE、VELOの値を変更し終えたら、⓱（EXIT）を押して "ARPEGGIO" メニューへ戻ります。

7. ⓱（∧、∨）で●を "Parameter" へ移動し、⓱（ENTER）を押します。

8. ⓯（ダイヤル）または⓱（−、+）を使って、パラメーターの値を変更します。

- アルペジオのパラメーター編集のメニューは下表のとおりです。

メニューの階層		内容	設定値
1	2		
Parameter >Ent			
	Max Step	最大ステップ（Max Step）。ステップタイプでのみ編集可能。	1〜16
	Step Size	ステップサイズ（Step Size）。各ステップ間の音長を指定する。	♩、♪、♪3、𝅘𝅥𝅯、𝅘𝅥𝅯3、𝅘𝅥𝅰
	NoteLngth	音長（Note Length）。ステップサイズに対するパーセントで、発音する音長を設定する。（100%で元と同じ長さ、50%で元の半分）	1〜100%
	Groove	グルーブ（Groove）。裏拍ステップの発音タイミングを設定する。（50%のときがイーブンで、値が大きくなるほど前半の音長が長くなる。）	10〜90%
	Grv.Type	グルーブタイプ（Groove Type）。グルーブを50%以外で設定した場合の音長タイプを設定する。	Norml：ステップの長さを実際のパーセントで再生。 Short：ステップの長さが変わるとき短い方のステップに合わせる。
	Velocity	ベロシティー（Velocity）。入力するアルペジオのベロシティー値を指定する。"KeyOn" を指定すると、キーを押した強さに応じて、ベロシティー値が入力される。	KeyOn、1〜127
	Hold Pedal	ホールドペダル（Hold Pedal）。ペダルを使ったホールドのオンオフの切り替えを設定する。	On、Off

9. 編集が終わったら、以下の要領で保存してください。

- ❼（WRITE）を押すと、アルペジオデータの保存画面になります。ユーザー音色の保存と同じ要領で保存してください（11ページ）。
- 保存したデータを消去する方法は、75ページをご参照ください。

■アルペジオデータを外部機器に保存するには

- メモリーカード（77ページ）
- パソコン（82ページ）

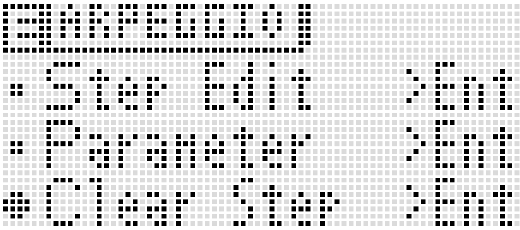
アルペジオのステップデータをクリアする

プリセットのステップデータや“Step Edit”（38ページ）で編集したステップデータをクリアし、最初からステップデータを作成することができます。

- バリエーションタイプは、クリアすることができません。

1. **アルペジオのタイプ選択画面から、❼（EDIT）を押します。**

2. **⓱（∧、∨）で●を“Clear Step”へ移動させてから、⓱（ENTER）を押します。**



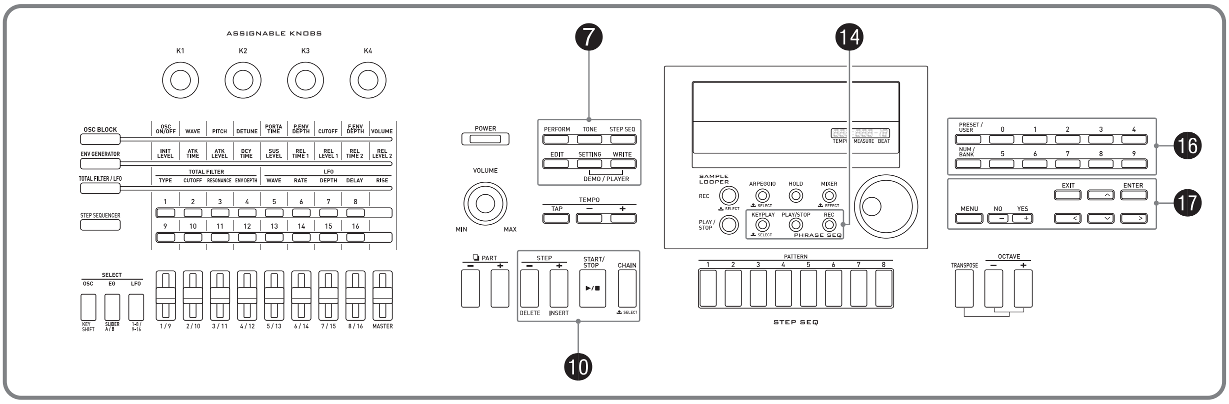
3. **もう一度⓱（ENTER）を押します。**

“Clear?”と表示されます。

4. **⓱（YES）を押します。**

“Complete!”が表示されたらクリアが完了です。

フレーズを再生・記録する



フレーズシーケンサーは、思い浮かんだフレーズを本機に記録し、好きな時に再生させることができます。

- 100個のプリセットフレーズがあります。
- 新規のフレーズを記録したり、フレーズを重ねて記録（オーバーダビング）したものを、ユーザーフレーズとして100個まで保存できます。
- 鍵盤で弾いたフレーズの他に、ペダル、ホイール、ノブの各操作も記録します。
- 再生方法は、1回だけの再生（ループオフ）か、繰り返しの再生（ループオン）のいずれかを選べます。
- ループさせながらオーバーダビングもできます。また、一時的にオーバーダビングを解除し、ループ再生だけに戻すこともできます。
- 鍵盤を押して、フレーズの音程を変えながら再生を開始すること（キープレイ）ができます。

プリセットフレーズを聴いてみる

1. ⓮（KEY PLAY）を押したままにし、下のようなプリセットフレーズ選択画面が表示されたら離します。



2. 聴いてみたいフレーズ番号を選びます。

- 操作方法は、アルペジオタイプの選択（37ページ「アルペジオ機能を使う」の手順2～5）と同じ要領です。

3. ❿（STEP +）を押して、ループのオンとオフを切り替えます。

OFF：1回だけ再生させる
ON ：繰り返し再生させる

4. ❿（STEP −）を押して、ホールドのオンとオフを切り替えます。

OFF：⓮（**PLAY/STOP**）を押している間だけフレーズを再生し、離すとフレーズが止まる
ON ：⓮（**PLAY/STOP**）を押すとフレーズが始まり、もう一度⓮（**PLAY/STOP**）を押すとフレーズが止まる

5. ⓮（PLAY/STOP）を押して、フレーズを再生します。

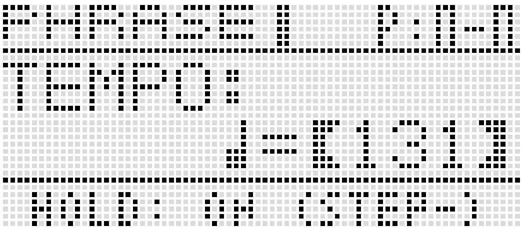
- ループをONにしている場合、⓮（**PLAY/STOP**）が一瞬消灯してループの先頭位置であることをお知らせします。
- 上記の手順1～5でユーザーフレーズを再生することもできます。
- フレーズのループとホールドの設定は、フレーズ毎に保存されるパラメーターです。

テンポ（速さ）を変えるには

テンポ値を増減させながら調節する方法（だんだん速くしたり遅くしたりする）と、4回ボタンを連打し、その速さをテンポとして設定する方法（タップ入力）の2種類があります。
- フレーズだけでなく他の機能のテンポ調節においても下記の手順です。

■方法1：テンポ値を増減させながらテンポを調節する

1. ❽（TEMPO −、+）を押します。
- テンポ画面が表示されます。



- しばらく何も操作をしないと、元の表示に戻ります。

2. ❽（TEMPO −、+）を押すごとに、テンポ値（1分間あたりの拍数）が1ずつ切り替わります。
- ボタンを押したままにするかダイヤルを回すと、テンポ値が連続して素早く切り替わります。
- テンポ値は30〜255の間で設定できます。

3. ⑰（EXIT）を押します。
- テンポ画面が閉じます。

■方法2：ボタンを連打した速さでテンポを決める（タップ入力）

1. 設定したい速さで、ボタン❽（TAP）を4回押します。



- 4回押した時点で、押した速さに応じて、テンポが設定されます。

2. 必要に応じて、「方法1」の操作でテンポを微調整します。

フレーズの選択画面で、選択中のフレーズに合った推奨音色を、ゾーンパート1の音色として選ぶことができます。

1. ⑭（KEY PLAY）を押したままにし、フレーズ選択画面が表示されたら離します。

2. ❼（EDIT）を押したままにし、⑭（KEY PLAY）が点滅を始めたら離します。
- ユーザーフレーズの場合、ユーザーデータとして保存する時にゾーンパート1に選ばれていた音色が推奨音色となります。

鍵盤を押してフレーズを再生する（キープレイ）

1. ⑭（KEY PLAY）を押して、⑭（KEY PLAY）を点灯させます。

2. 鍵盤を押すと、フレーズの再生を開始します。
- 再生を開始した鍵盤より高いあるいは低い音を押さえると、その音程に合わせてフレーズの再生も高低します。
- ホールド設定をOFFにしている場合、鍵盤を押している間だけフレーズを再生し、離すとフレーズが止まります。ホールド設定をONにしている場合、鍵盤を押すとフレーズが始まり、⑭**（PLAY/STOP）**を押すとフレーズが止まります。
- キープレイが有効な鍵域は、パフォーマンスのパラメーター“PhrKeyRgLo”および“PhrKeyRgHi”で指定することができます（69ページ）。

フレーズを新規に記録する

鍵盤の演奏の他に、ペダル、ノブ、ホイールの操作も記録されます。

- フレーズあたり最大約1,600音符まで記録できます。ノブ、ホイールの操作は多くのデータ量を使います。

1. **⓮(REC)を押します。**

⓮(REC)が点滅します。

- 画面の“Rec Mode”がオーバーダビング(OVDB)になっている場合、**⓱(ー、+)**を使って新規(NEW)に変更します。新規フレーズの記録開始待ちの状態になります。



- 必要に応じてエンドクォンタイズとノートクォンタイズを設定します。

■エンドクォンタイズ(End Qntz)の設定

新規のフレーズを記録したとき、ボタン操作で記録を停止したときにフレーズの終了点が決定されますが、その終了点のタイミングがずれてしまう場合があります。
その場合、以下のエンドクォンタイズの設定にしたがって、終了点のタイミングが自動的に補正され、ループが自然な位置で行われるように調整されます。

Off：フレーズ終了点のタイミング調整は行われない
1M：フレーズ終了点は1小節単位の位置に調整される
♩：フレーズ終了点は4分音符単位の位置に調整される
♪：フレーズ終了点は8分音符単位の位置に調整される

■ノートクォンタイズ(Note Qntz)の設定

鍵盤演奏を記録したとき、演奏が正確なタイミングからずれてしまう場合があります。その場合、以下のノートクォンタイズの設定にしたがって、鍵盤演奏タイミングが自動的に補正され、鍵盤演奏が正確なタイミングで発音されるように調整されます。
(ただし、鍵盤を押したタイミング以外の、「鍵盤を離す」あるいは「ホイール、ペダル、ノブの操作」のタイミングは補正されません。)

Off：タイミングは補正されない(演奏されたタイミングで記録される)
♪、♪3、♬、♬3：指定した音符単位で実際の演奏タイミングに一番近い位置に補正される

- **⓱(MENU)**を押すと、以下の設定をすることができます。**⓱(∧、∨)**を使って設定項目を選び、**⓱(ー、+)**を押して各項目の値を変更します。



メニュー	内容	設定範囲
Guide	ガイド音(Guide)。フレーズの記録中や記録待機中にカウント音を鳴らすかどうかを設定する。	Off、On
Precount	プレカウント(Precount)。ボタン操作でフレーズの記録を開始する前に挿入するカウントの小節数を設定する。	Off、1:1小節、2:2小節
Beat	拍子(Beat)。ガイド、プレカウント、エンドクォンタイズ(1M)で使う拍子を設定する。	2/4〜8/4、2/8〜16/8

2. **⓮(REC)を押す、ペダル操作、ノブ操作、ホイール操作または鍵盤で演奏を始めると、記録が開始されます。**

⓮(REC)が点灯に変わります。

3. **記録を終了したいタイミングで、⓮(PLAY/STOP)を押します。**

⓮(REC)が消灯しフレーズ番号に“!TEMP”(テンポラリー)と表示されます。

- 手順3で**⓮(PLAY/STOP)**のかわりに**⓮(REC)**を押すと、記録を終了して一時的にオーバーダビングの待機状態に変わり、記録したフレーズをループ再生しはじめます。
オーバーダビングについての詳細は、44ページ「フレーズに演奏を重ねて記録する(オーバーダビング)」を参照してください。

4. **記録が終わったら、以下の要領で保存してください。**

- **❼(WRITE)**を押すと、フレーズの保存画面になります(45ページ)。
- 保存したデータを消去する方法は、75ページをご参照ください。

■フレーズを外部機器に保存するには

- メモリーカード(77ページ)
- パソコン(82ページ)

フレーズデータを設定する

キープレイ中、フレーズデータは、最初に記録された鍵盤（オリジナルキー）を押さえると、記録したときの音階で再生されます。このオリジナルキーを他の鍵盤に変更することができます。また、オリジナルキーを押さえたとき、またはPLAY/STOPボタンを押して再生させたときどのくらいキーシフトさせるかを、半音単位で設定することもできます。

1. ⑭（KEY PLAY）を押したままにし、フレーズ選択画面が表示されたら離します。

2. 設定したいフレーズ番号を選びます。

- 操作方法は、アルペジオタイプの選択（37ページ「アルペジオ機能を使う」の手順2～5）と同じ要領です。

3. ⑦（EDIT）を押します。



4. ⑰（∧、∨）を使って設定項目を選び、⑯または⑰（−、+）を押して各項目の値を変更します。

メニュー	内容	設定範囲
OriginalKey	オリジナルキー（Original Key）。キープレイにおいて、記録時の音程で再生させる鍵盤を指定する。（初期値は最初に記録された鍵盤。） • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
Key Shift	キーシフト（Key Shift）。オリジナルキーで指定された鍵盤またはPLAY/STOPで再生するフレーズのキーシフト値を半音単位で指定する。（キーシフトしないときは000を指定。）	−127 - 000 - +127

※画面表示の“C-”は、C-1（C0の1オクターブ下）を表します。

5. 設定が終わったら、以下の要領で保存してください。

- ⑦（WRITE）を押すと、フレーズの保存画面になります（45ページ）。
- 保存したデータを消去する方法は、75ページをご参照ください。

■ フレーズを外部機器に保存するには

- メモリーカード（77ページ）
- パソコン（82ページ）

フレーズに演奏を重ねて記録する（オーバーダビング）

1. オーバーダビングするフレーズを選びます。

- フレーズの選び方は、アルペジオの選択（37ページ）の手順2～5と同じ要領です。

2. ⑭（REC）を押します。

⑭（REC）が点滅します。

- “Rec Mode”が新規（NEW）になっている場合、**⑰（−、+）**を使って**【　】**の中をオーバーダビング（OVDB）に変更します。オーバーダビングの記録待ちの状態になります。画面にフレーズ番号と名前が表示されますが、フレーズの選択はできません。



- 必要に応じてノートクォンタイズ（Note Qntz）を設定します（43ページ）。

3. ⑭（REC）を押すか、ペダル操作、ノブ操作、ホイール操作、または鍵盤で演奏を始めると、オーバーダビングによる記録が開始されます。

⑭（REC）および**⑭（PLAY/STOP）**が点灯に変わります。

- 元のフレーズがループ再生されます。ループ再生中に行われた演奏や操作は元のフレーズに重ねて記録されます。

4. 記録を終了したいタイミングで、⑭（PLAY/STOP）を押します。

⑭（REC）および**⑭（PLAY/STOP）**が消灯し、フレーズ番号に“！”マークが表示されます。

■ ループ再生しながら、オーバーダビングを一時的に中断する

上記手順4のとき、**⑭（PLAY/STOP）**のかわりに**⑭（REC）**を押します。

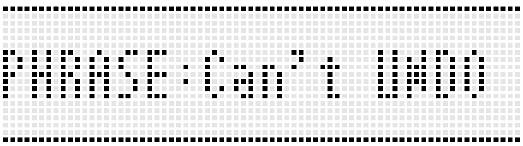
- **⑭（REC）**が点滅に変わります。
- その時点まで記録したフレーズをループ再生し続けますが、オーバーダビングを中断している間の演奏は記録されません。
- もう一度**⑭（REC）**を押すとオーバーダビングを再開します。

■最後に記録した内容を消去する（アンドゥ）

フレーズの停止中、再生中、オーバーダビング中、あるいはオーバーダビングの中断中に、アンドゥ画面が表示されるまで⓮（REC）を押し続けます。



- 最後の記録のアンドゥがすでに完了していて、さらにアンドゥの操作をしようとしたとき、“Can’ t UNDO” と表示されこれ以上アンドゥする記録がないことを示します。



- ユーザーフレーズとして保存したフレーズはアンドゥできません。

フレーズ番号にあるマークについて

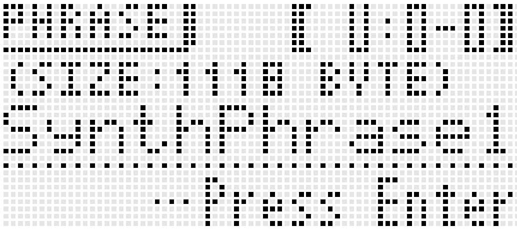
フレーズを記録したあとにフレーズ番号の横に付くマークは、以下の意味を表しています。

!　　　: 保存前のフレーズ
*　　　: 保存済のユーザーフレーズ
!TEMP : 新規の記録後、まだ保存されていないフレーズ

- 先頭に!がついたフレーズは「プリセットフレーズを聴いてみる」の手順2（41ページ）でフレーズ番号を選び直すと破棄されます。保存しておきたいフレーズは次の「フレーズを保存する」の手順にしたがって、ユーザーフレーズとして保存してください。

フレーズを保存する

❼（WRITE）を押すと、フレーズの保存画面になります。ユーザー音色の保存と同じ要領で保存してください（11ページ）。

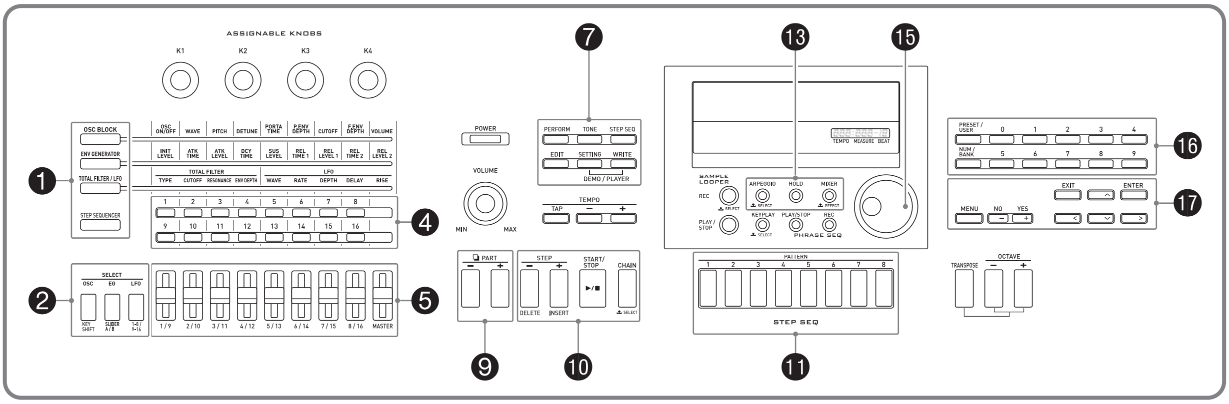


- 保存先のデータ容量が不足している場合、フレーズの保存画面 “Press Enter” の代わりに “not enough space” と表示されて、本機への保存ができなくなります。より大きいデータサイズを持つ他の保存先を指定し直すか、他のユーザーデータを消去して空き容量を作ってください。
- 保存したフレーズデータを消去する方法は、75ページを参照してください。
- 100個のユーザーフレーズの合計で、最大128キロバイトまで保存できます。

■フレーズを外部機器に保存するには

- メモリーカード（77ページ）
- パソコン（82ページ）

ステップシーケンサーを使う



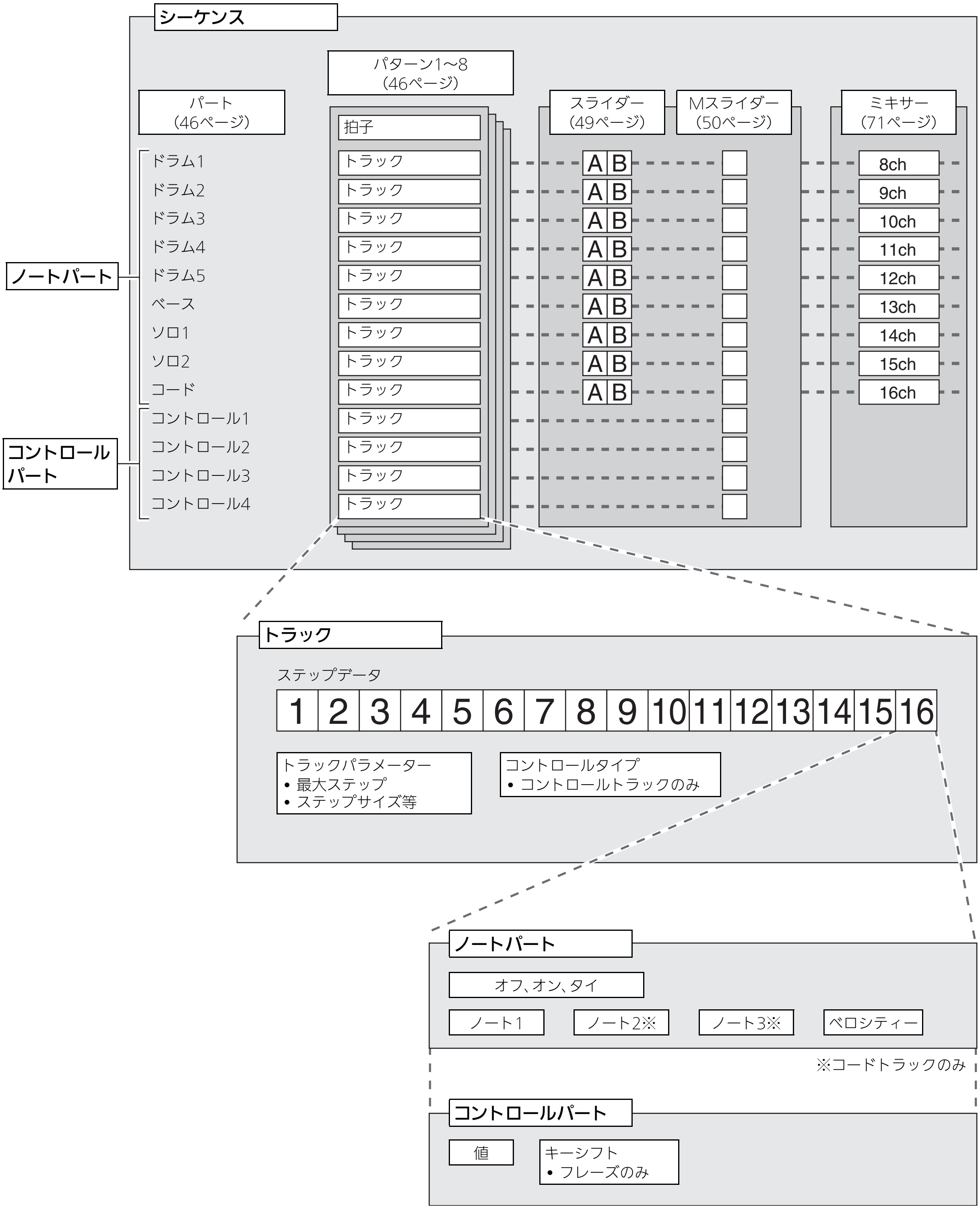
本機のステップシーケンサーは、最大16ステップで構成されています。スライダーを使って、ノートやベロシティーをリアルタイムにコントロールできます。リズムマシンとしてだけではなく、鍵盤での演奏と併せたパフォーマンスが可能です。
プリセットシーケンスから各ステップを編集して、お好きなリズムパターンを作ってユーザーシーケンスとして保存できます。

- プリセットシーケンスは100シーケンスあります。ユーザーシーケンスは最大100シーケンスまで保存できます。
- ステップの編集方法は、編集画面に入らずにできる簡易編集と、編集画面で行う詳細編集の2通りがあります。
- ホイール（ベンダー、モジュレーション）、ノブの各操作も記録できます。
- ステップシーケンサー内の複数のパターンを最大99個つなげてループ再生させること（チェーン）ができます。チェーンのシーケンスは最大100個保存できます。
- ステップシーケンサーから、フレーズシーケンサーの再生を開始することができます。

ステップシーケンサーの構成について

1つのシーケンスの構成は、以下のようになっています。

- パート（PART）は、9つのノート（音程）パート（ドラム1～5、ベース、ソロ1～2、コード）と4つのコントロールパートでできています。
- コントロールパートには、ピッチベンド／コントロールチェンジやフレーズシーケンサーの再生トリガー（再生を開始・終了させるタイミング）が設定できます。
- 各パートの細かな設定等の詳細については、52ページ「シーケンスを編集する 2. 詳細編集」を参照してください。
- パターン（PATTERN）には、8つの異なるパターンがあります。8つのパターンに別々に拍子（Beat Info）が設定できます。
- トラック（Track）は、16のステップデータとそのトラックのパラメーターで構成されています。
- 本機のミキサー機能を使って、ステップシーケンサーの音色を変えることができます。詳細については71ページ「ミキサー機能を使う」を参照してください。


シーケンス
パターン1〜8
(46ページ)
パート
(46ページ)
ノートパート
ドラム1
ドラム2
ドラム3
ドラム4
ドラム5
ベース
ソロ1
ソロ2
コード
コントロールパート
コントロール1
コントロール2
コントロール3
コントロール4
拍子
トラック
スライダー
(49ページ)
Mスライダー
(50ページ)
ミキサー
(71ページ)
A B
8ch
9ch
10ch
11ch
12ch
13ch
14ch
15ch
16ch
トラック
ステップデータ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
トラックパラメーター
• 最大ステップ
• ステップサイズ等
コントロールタイプ
• コントロールトラックのみ
ノートパート
オフ、オン、タイ
ノート1
ノート2※
ノート3※
ベロシティー
※コードトラックのみ
コントロールパート
値
キーシフト
• フレーズのみ

ステップシーケンサーを再生する

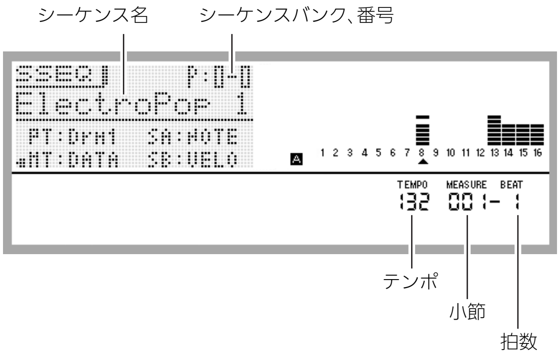
パフォーマンス、トーン、ステップシーケンサーのどのモードからも、ステップシーケンサーを再生することができます。パターンを切り替えたり、他のシーケンスバンクと番号を選んだり、音程をシフト（キーシフト）させることで変化を加えることができます。

重 要

- **手順1を操作する前に⑩（CHAIN）が点灯している場合（チェーンの状態）、⑩（CHAIN）を押してボタンを消灯させます。**

1. ⑩（START/STOP）を押します。

⑩（START/STOP）が点滅し、シーケンスの再生が始まります。



- 再生中に**⑩（START/STOP）**を押すと、シーケンスが停止しボタンが消灯します。
- アルペジオ機能にステップシーケンサーの再生トリガーが指定されている場合、**⑩（START/STOP）**を押さなくてもステップシーケンサーを自動再生することができます。詳しくは、37ページ「アルペジオ機能を使う」を参照してください。
- 再生のテンポを変えたいときは、42ページ「テンポ（速さ）を変えるには」を参照してください。

2. パターンを切り替えたいときは、ステップシーケンサーのモードで⑪（PATTERN 1〜8）を押します。選択したパターンのボタンが消灯します。

- 小節切り替えにしている場合、切り替わるまでの間、選択したパターンのボタンが点滅します。
- 現在選択しているパターンのボタンを押すと、ボタンが点滅して再生の停止予約となり、**⑩（START/STOP）**を押すと小節の終わりで再生が止まります。停止予約をキャンセルするには、ボタンの点滅中にもう一度ボタンを押します。

3. シーケンスを切り替えたいときは、ステップシーケンサーのモードでシーケンスバンクや番号を変更します。

- 操作方法は、アルペジオタイプの選択（37ページ「アルペジオ機能を使う」の手順2〜5）と同じ要領です。

4. キーシフトしたいときは、❶（STEP SEQUENCER）を押したあと、❷（KEY SHIFT）を押します。

- C2をオリジナルキーとして、D2〜B2の鍵盤を押さえることでキーシフトができます。
- パートごとにキーシフトするかしないかを選択できます。詳しくは、52ページ「シーケンスを編集する 2. 詳細編集」を参照してください。
- キーシフトのオンオフの設定はパフォーマンスのパラメーターとして保存されます。

シーケンスを編集する 1. 簡易編集

パフォーマンス、トーン、ステップシーケンサーのどのモードからも、シーケンスを簡易編集することができます。

重 要

- **手順1を操作する前に⑩（CHAIN）が点灯している場合（チェーンの状態）、⑩（CHAIN）を押してボタンを消灯させます。**

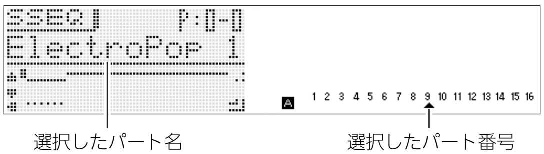
1. パフォーマンス、トーンのモードにいる場合、❶（STEP SEQUENCER）を押します。

ステップシーケンサーのモードに入り、**❶（STEP SEQUENCER）**が点灯します。

2. 48ページ「ステップシーケンサーを再生する」の手順1〜3のとおり操作して、編集したいシーケンスとパターンを選びます。

3. ❾（PART −、+）を使って、編集したいパートを選びます。

画面の表示されたパート番号の下に“▲”が点灯します。



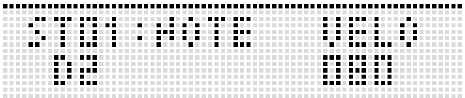
- パート種類がコントロールの場合、画面に“▲”は表示されません。

4. 以下のように、各パートを編集します。

ステップのオンとオフを切り替えるには

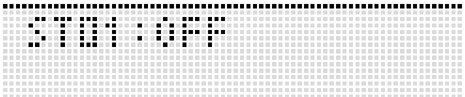
■ オン（鳴る）

オンに切り替えたいステップ番号の❹**（1〜16）**を押します。❹**（1〜16）**が点灯し、画面に"NOTE"が表示されます。



■ オフ（鳴らさない）

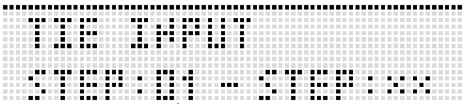
オフに切り替えたいステップ番号の❹**（1〜16）**を押します。❹**（1〜16）**が消灯し、画面に"OFF"が表示されます。



- コントロールパートは、オンとオフの設定はできません。

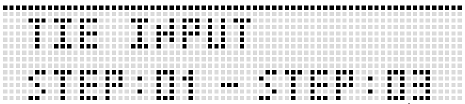
タイ（長音符）を設定するには

1. ❶**（STEP SEQUENCER）を押したまま、タイの先頭にするステップ番号の❹（1〜16）を押します。**



先頭のステップ番号

2. **引き続き❶（STEP SEQUENCER）を押したまま、タイの最後尾にするステップ番号の❹（1〜16）を押します。**



最後尾のステップ番号

- タイの先頭に指定したステップがオンに切り替わります。また、先頭の次のステップからタイの最後尾に指定したステップの間の各ステップがタイに切り替わります。
- タイに指定されたステップ番号の❹**（1〜16）**が点滅します。❶**（STEP SEQUENCER）**を離すと消灯します。（消灯してもタイの設定は有効になっています。）
- タイになっているステップを確認したい場合、❶**（STEP SEQUENCER）**を押したまま❹**（1〜16）**のいずれかを押すと、タイのステップ番号の❹**（1〜16）**が点滅します。
- コントロールパートには、タイを設定することはできません。

スライダーを使って、ノートやベロシティーを変更するには

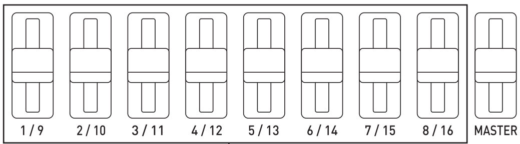
重要

- **下記を操作する前に、❶（STEP SEQUENCER）が点灯していなければ、❶（STEP SEQUENCER）を押します。**

■スライダーを操作する

❺**（1/9〜8/16）**を使って、ステップ1〜16のノートあるいはベロシティー（ノートパートの場合）を変更します。

- コントロールパートの場合、コントロールの効果をスライダーで変更できます。詳しくは、52ページ「シーケンスを編集する 2. 詳細編集」を参照してください。
- ❷**（1-8/9-16）**を押して、ステップ1〜8と9〜16の操作を切り替えます。
- ❷**（1-8/9-16）**が消灯しているとき、ステップ1〜8の操作ができます。❷**（1-8/9-16）**が点灯しているとき、ステップ9〜16の操作ができます。

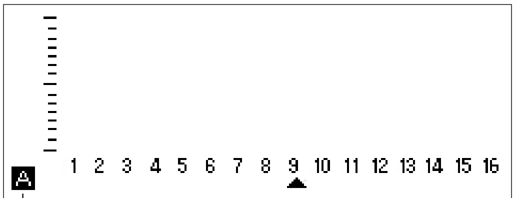


ステップ1〜8、あるいはステップ9〜16（切り替え後）

■2種類あるスライダーの機能を切り替える

❷**（SLIDER A/B）**を押すと、スライダーの機能を切り替えることができます。

（プリセットの場合）
❷**（SLIDER A/B）**が消灯のとき："A" ノート
❷**（SLIDER A/B）**が点灯のとき："B" ベロシティー



AかBが点灯

- ❺**（1/9〜8/16）**を動かすと、ステップがオフになっている場合でもオンに切り替わります。
- コントロールパートは、スライダー機能の切り替えができません。

マスタースライダーを使って、ノートやベロシティーを一括で変更するには

❺（MASTER）を使って、パート内にある設定（ノート、ベロシティー、スタッカート／テヌート、再生スピード、グルーブ）を一括で変更することができます。

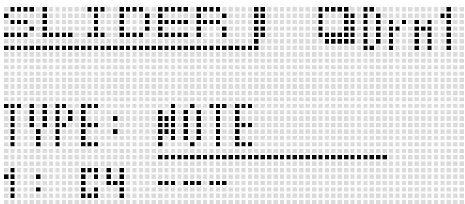
- マスタースライダーで変更できる設定は、パート毎に異なります。
- パートによっては無効になっている設定があります。
- マスタースライダーの機能に他の機能を割り当てることもできます。詳しくは、50ページ「マスタースライダーの機能を変更するには」、および55ページ「スライダーの設定を変更する」を参照してください。

スライダー機能の割り当てを変更する

スライダー機能にはノートやベロシティーが割り当てられています。この割り当てを変更したり、ノートとベロシティーを一緒に割り当てることができます。
また、8段階あるスライダーの位置に対して設定されているノートやベロシティーの各値を変更することができます。

1. ❶（STEP SEQUENCER）を押します。

2. "SLIDER"画面に切り替わるまで❷（SLIDER A/B）を押し続けます。



3. ❾（PART −、+）で変更したいパートを選びます。

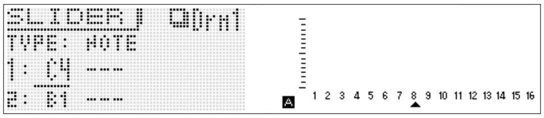
4. ❷（SLIDER A/B）を押して、AとBの機能を変更したいほうを選びます。

5. 画面のカーソルを"TYPE:"に移動し、⓱（NO、YES）を使って割り当てる機能を変更します。

NOTE　　　　：ノート
VELO　　　　：ベロシティー
NOTE& VELO：ノートとベロシティーの両方

6. ⓯（ダイヤル）、⓱（∧、∨）、または⓫（PATTERN 1〜8）を使って、変更したいスライダーの位置（"1:"から"8:"）に画面のカーソルを移動します。

- "1:"〜"8:"は、全8段階あるスライダーの位置を示します。一番下が1で、一番上が8です。



7. ⓱（NO、YES）を使って、ノートやベロシティーの値を変更します。

- ノートやベロシティーの値を鍵盤を押さえて入力することもできます。
- コードパートの場合、3つまで値を指定することができます。
- スライダー機能の編集は、詳細編集からでも行えます。詳しくは、52ページ「シーケンスを編集する 2. 詳細編集」を参照してください。

マスタースライダーの機能を変更するには

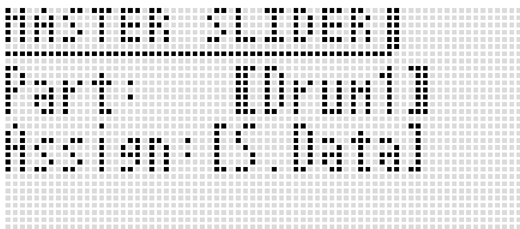
1. ❶（STEP SEQUENCER）を押します。

2. "SLIDER"画面に切り替わるまで❷（SLIDER A/B）を押し続けます。

3. ⓱（MENU）を押したあと、⓱（>）を押して●を"M.Slider"へ移動します。

4. ⓱（ENTER）を押します。

マスタースライダーの設定画面が表示されます。



5. ⓱（−、+）あるいは❾（PART −、+）を使って、"Part"の横にある【　】内に変更したいパートを表示します。

6. ⓱（へ、∨）を使って“Assign”に移動し、⓯（ダイヤル）または⓱（－、＋）でアサイン値を変更します。

アサイン名	内容
Nop	機能なし（No operation）。マスタースライダーの機能を無効にする。
S. Data	ステップデータ（Step Data）。1から16までのオンになっているデータをまとめて変更する。
S. Size	ステップサイズ（Step Size）。
NoteLn	ノート長（Note Length）。
Groove	グルーブ（Groove）。
Octave	オクターブ（Octave）。スライダー1～8をノートの指定にしている場合、スライダーを動かすとノートデータのオクターブが変わる（範囲：－1～0～1）。

- ステップサイズ、ステップゲート長、グルーブの各アサインについての詳しい説明は、53ページ「ステップシーケンサーのパラメーター」を参照してください。

メモ

- スライダーの機能変更については、下記の変更もできます。変更のしかたは、55ページ「スライダーの設定を変更する」を参照してください。
  – 他のスライダー設定からのコピー
  – スケール、ドラム、ベロシティーのスライダープリセット
  – ノートシフト

鍵盤などの演奏によってステップデータを入力するには

鍵盤、ピッチベンド、ノブを使った演奏によって、ステップデータのノートやベロシティーなどを入力することもできます。

- ピッチベンドやノブの操作を入力する場合、先にコントロールトラックでピッチベンドやノブを選んでおいてから、演奏で入力します。

1. ❼（EDIT）を押します。

2. ⓱（∨）を押して●を“Step Edit”へ移動し、⓱（ENTER）を押します。

3. 以下の要領でデータを入力します。

■シーケンスの再生中は

鍵盤を押したり演奏したタイミングで、再生中のシーケンスに入力されます。

■シーケンスの停止中は

表示中のステップに入力されます。

ソロ1のチャンネルを変更するには

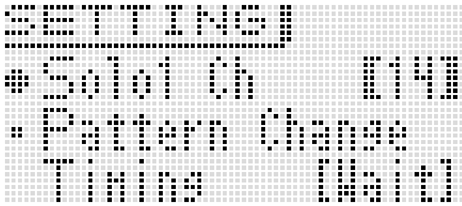
ソロ1のチャンネルは、通常14chに設定されています。
しかし、ソロの音色としてソロシンセ等の特殊な音色を使用する場合、以下の方法で1chに設定を変更してください。

1. ❶（STEP SEQUENCER）を押します。

2. ⓱（MENU）を押したあと、⓱（＞）を押します。

3. 画面の●が“Setting”にあることを確認して、⓱（ENTER）を押します。

4. ⓱（へ、∨）を使って画面の●を“Solo1 Ch”に移動します。



5. ⓱（－、＋）を使って、ソロ1のチャンネルを設定します。

1　:「1ch」に設定
14 :「14ch」に設定

- ソロ1のチャンネル設定は、パフォーマンスのパラメーターとして保存されます。

パターンが切り替わるタイミングを変更するには

1. 51ページ「ソロ1のチャンネルを変更するには」の手順1～3を操作します。

2. ⓱（へ、∨）を使って画面の●を“Pattern Change Timing”に移動します。



3. ⓱（－、＋）を使って、パターンが切り替わるタイミングを設定します。

Wait : 次の小節が始まるタイミングまで待つ
Real : 小節の途中でもすぐ切り替わる
Beat : 拍の頭のタイミングで切り替わる

- パターンが切り替わるタイミングの設定は、パフォーマンスのパラメーターとして保存されます。

アルペジオのときにステップシーケンサーをシンクロ再生させるには

37ページ「アルペジオ機能を使う」を参照してください。

ステップシーケンサーの音色を変えるには

本機のミキサー機能によって音色を変えることができます。

- ミキサーで設定された8ch～16chのデータは、ステップシーケンサーのデータとして保存されます。
- ミキサーのパラメーターは、全パターン共通のパラメーターとして設定されます。
- ミキサーについては、71ページ「ミキサー機能を使う」を参照してください。

特定のパートのみをオン（ソロ状態）で鳴らすには

1. **❶（STEP SEQUENCER）を押してから、❼（EDIT）を押します。**
- すでに❼**（EDIT）**を押して編集中になっている場合、この操作は必要ありません。

2. **⓭（MIXER）を押します。**

3. **❹（9～16）を押し続けて、ソロ状態で鳴らしたいパートをノートパートの中から指定します。**
- ステップシーケンサーモードから抜けるか、あるいは“Track On/Off”画面（53ページ）に入ると、ソロ状態が解除されます。
- ミキサーの操作についての詳細は、71ページ「ミキサー機能を使う」を参照してください。

シーケンスを編集する 2. 詳細編集

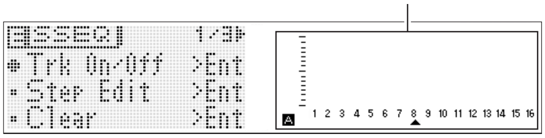
シーケンスのパラメーターを編集して、データを細かく作り込むことができます。

詳細編集するには

1. **❼（STEP SEQ）を押します。**

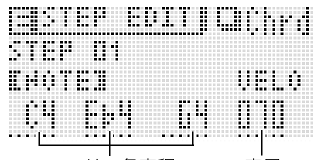
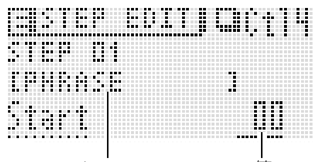
2. **❼（EDIT）を押します。**

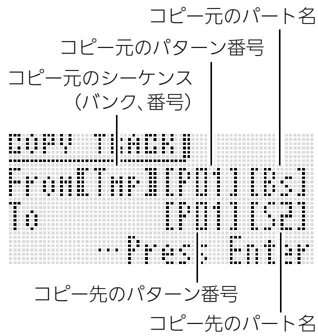
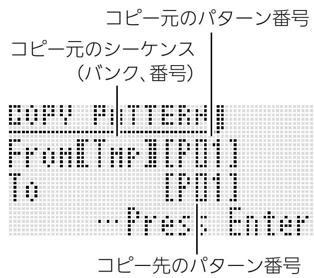
ミキサー表示



3. **⓱（<、∧、∨、>）を使って、編集したいメニューに●を移動します。**

■ステップシーケンサーのパラメーター

階層1	階層2	階層3	内容	設定範囲や画面
Trk On/Off >Ent			トラックの編集（Track On/Off）。 • ステップシーケンサーモードのとき、❼**（EDIT）**を押し続ける操作でも、“Trk On/Off >Ent”を操作したときと同じ画面に切り替えることができます。	
	Pattern		パターン番号（Pattern）。	1〜8
	Part		パート名（Part）。	Drm1〜5、Bass、Sol1〜2、Chrd、Ctl1〜4
	Track		トラックオンオフ（Track）。❹**（1〜16）**で切り替え。 • ❹**（1〜4）**は、それぞれコントロールパート1〜4に対応します。同様に、❹**（8〜16）**はノートパートに対応します（47ページ参照）。	Off、On
Step Edit >Ent			ステップの編集（Step Edit）。ステップごとの編集グループ。	
	Drm1〜5、Bass、Sol1〜2	NOTE、VELO	ステップのオフ（OFF）、オン（NOTE）、タイ（TIE）の切り替え。オンのとき、ノート（NOTE）とベロシティー（VELOCITY）を設定する。Step1にはタイを設定できない。	Off、（オンのとき）NOTE：C-〜G9※、（オンのとき）VELO：1〜127、Tie 
	Chrd	NOTE、VELO	ステップのオフ（OFF）、オン（NOTE）、タイ（TIE）の切り替え。オンのとき、3つのノート（NOTE）とベロシティー（VELOCITY）を設定する。Step1にはタイを設定できない。	Off、（オンのとき）NOTE：Offあるいは C-〜G9※、（オンのとき）VELO：1〜127、Tie 
	Ctl1〜4		コントロールパート（Ctl）の効果。パート毎のデータ。	NOP：効果無し、他の設定範囲は以下に記載。 <下図は“PHRASE”の画面例> 
		BEND	ピッチベンダー（Pitch Bender）。	−128〜+127
		CC1〜97	MIDIコントロールチェンジ（Control Change）。	0〜127、Panのみ−64〜+63
		K1〜4	パフォーマンスなどで設定したノブ（Knob）の動き。	0〜127
		TEMPO	テンポ（Tempo）。	30〜255
		PHRASE	フレーズシーケンサー（Phrase Sequencer）の再生を開始／停止させるトリガーを設定する。コントロール4（Ctl4）でのみ表示。	Nop：効果無し、Stop：再生を停止、Start：再生を開始、−24〜+24：オリジナルキーからのシフト値（Startを選んだ場合）
Track Param >Ent			トラックのパラメーター（Track Parameter）。	
	Max Step		最大ステップ（Max Step）。パートを再生するステップ数を設定。再生中に設定の最大ステップ数を超えると、先頭のステップに戻って再生。	1〜16
	Step Size		ステップサイズ（Step Size）。各ステップ間の音長を指定。	♩、♪、♪(3)、𝅘𝅥𝅯、𝅘𝅥𝅯(3)、𝅘𝅥𝅰
	NoteLngth		ノート長（Note Length）。発音する音長をステップサイズに対するパーセントで設定。100％で元と同じ長さ、50％で元の半分の音長になる。	1〜100％

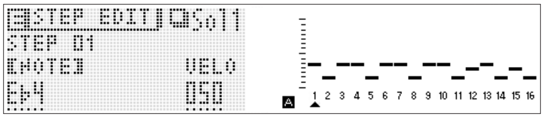
階層1	階層2	階層3	内容	設定範囲や画面
	Groove		グルーブ（Groove）。裏拍ステップの発音タイミングを設定。ステップ再生でステップの音長を交互に変更。50%の時がイーブンで、値が大きくなる程前半の音長が長くなる。	10～90%
	Grv.Type		グルーブの種類（Groove Type）。グルーブを50%以外で設定した場合の発音する音長タイプを指定。	Norml：ノーマル（Normal）。長さを実際のパーセントで再生。 Short：ショート（Short）。グルーブでステップの長さが変るとき短い方に長さを合わせる。
	Ctrl.Ch （コントロールパートのみ）		コントロールチャンネル（Control Channel）。コントロールトラックの効果のかかるチャンネルを指定。	1、8～16ch
	Smooth （コントロールパートのみ）		スムーズ（Smooth）。コントロールトラックの再生を制御。オンの場合はコントロールデータを補間して再生。	On、Off
	Phrase No. （コントロールパート4のみ）		フレーズシーケンサー番号（Phrase No.）。コントロールしたいフレーズシーケンサー番号を指定。	P00～99、U00～99
	Key Shift >Ent		キーシフト（Key Shift）の編集グループ。コントロール（Ctrl）1～3は設定不可。コントロール（Ctrl）4は、フレーズシーケンサーのキーシフトとしての設定でRealtimeは設定不可。	
		Enable	キーシフトのオンオフ（Enable）。	Off、On
		BreakPoint	CからBの間で、そのキーを超えるとキーシフトをオクターブ下げて発音させるポイント（Break Point）。	C～B
		Realtime	リアルタイム（Real Time）。ブレークポイントのタイミングを設定。	On：すぐに変更 Off：次のノートで変更
Beat Info			拍子の設定（Beat Information）。	2/4～8/4、2/8～16/8
Copy >Ent			データのコピー。	
	Track		他トラック（Track）のデータからコピー。ステップデータとパートパラメーターをコピー。 • “TMP”（編集中のデータ）もコピー可。 • コピーできるパートは以下のとおり。 <From> → <To> Dr1～S2 → Dr1～S2 Chord → Chord Ctrl1～3 → Ctrl1～3 Ctrl4 → Ctrl4	
	Pattern		他パターン（Pattern）のデータからコピー。 • “TMP”（編集中のデータ）もコピー可。	
Note Shift >Ent			ノートを上下する機能（シフト）の編集グループ。	
	Shift		どのくらいシフトさせるかを半音単位で指定。	−24～+24
	Ptn		シフトさせるパターン（Pattern）を指定。	01～08
	Part		シフトさせるパート（Part）を指定。	Dr1～5、Bas、Sl1～2、Chd
Clear >Ent			トラックデータのクリア（Clear）。	
	Track	Pattern、 Part	トラック内のパターン（Pattern）やパート（Part）を選択。	Pattern：01～16 Part：Drm1～5、Bass、Sol1～2、Chrd、Ctl1～4
	Pattern		パターン（Pattern）すべて。	
	Set		トラック（Set）内データすべて。	

階層1	階層2	階層3	内容	設定範囲や画面
Slider Edit >Ent			ステップシーケンサーモードでのスライダーの設定。 • ❶(STEP SEQUENCER)が点灯しているとき、❷(SLIDER A/B)を押し続ける操作でも、“Slider Edit >Ent”を操作したときと同じ画面に切り替えることができます。	
	TYPE • “TYPE”画面のとき、⓱(MENU)を押すと階層3に入ります。		スライダー機能の割り当ての変更。	操作方法や設定値についての詳細は、50ページ「スライダー機能の割り当てを変更する」の手順3以降を参照してください。
		Copy >Ent	他のスライダー設定からのコピー。	操作方法や設定値についての詳細は、55ページ「スライダーの設定を変更する」の手順4以降を参照してください。
		Preset >Ent	スケール、ドラム、ベロシティーのスライダープリセット。	
		Note Shift >Ent	ノートシフト。	
		M.Slider >Ent	マスタースライダー機能の変更。	操作方法や設定値についての詳細は、50ページ「マスタースライダーの機能を変更するには」の手順5以降を参照してください。

※画面表示の“C-”は、C-1(C0の1オクターブ下)を表します。

4. ⓱(<、∧、∨、>)を使って、【 】やカーソルを編集したい項目へ移動し、⓱(−、+)を使ってパラメーターの値を変更します。

- パターン番号は、⓫(PATTERN)で切り替えます。
- パート名は、❾(PART −、+)で切り替えます。
- ステップ番号は、❿(STEP −、+)で切り替えます。
- 前の階層に戻るには、⓱(EXIT)を使います。
- ミキサー表示は、現在設定している値を表示します。
- “Step Edit”の表示画面では、鍵盤は現在選ばれているパートの音色が鳴ります。ミキサー表示は各ステップのノート、ベロシティー、バリュー値を表示します。ノートの場合、実際のオクターブの上下にかかわらず、ミキサー表示ではC～Bの音は決まった位置で表示されます。



スライダーの設定を変更する

スライダーの設定は簡易編集の項目で説明した変更の他に、以下の変更ができます。

- 他のスライダー設定からのコピー
- スケール、ドラム、ベロシティーのスライダープリセット
- ノートシフト

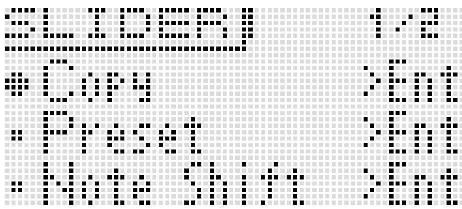
他のシーケンスのスライダー設定からコピーするには

1. ❶(STEP SEQUENCER)を押します。

2. ❷(SLIDER A/B)を下のような画面が出るまで押し続けます。



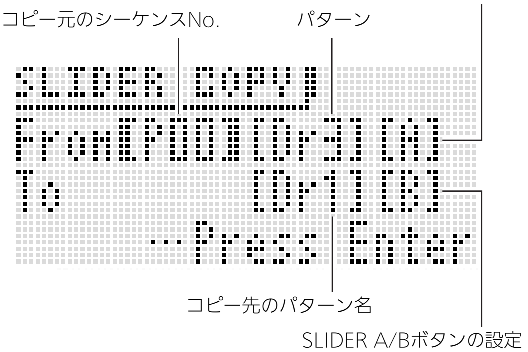
3. ⓱(MENU)を押します。



4. ⑰(<、∧、∨、>)を使って画面の●を編集したい項目に移動し、⑰(ENTER)を押します。各項目は以下のように変更します。

■Copy:他のスライダー設定からコピーする

⑰(<、∧、∨、>)を使って画面の[ ]を項目に移動し、⑰(−、+)を使って値を変更します。



- コードパートの場合、コードパート間のコピーだけ可能です。
- "!TEMP"(編集中のデータ)もコピー元に設定することができます。

■Preset:スケール、ドラム、ベロシティーのスライダープリセット

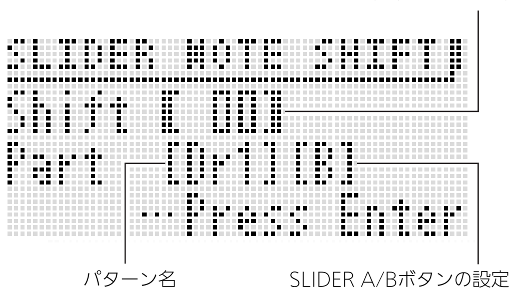
⑰(<、∧、∨、>)を使って画面の[ ]を編集したい項目に移動し、⑰(−、+)を使って値を変更します。スライダープリセット番号を入力すると自動的にスライダープリセット名が表示されます。



- スライダープリセット番号とそれに対応するスライダープリセット名は以下のとおりです。
  1 Major(メジャー)、2 Minor(マイナー)、
  3 Dorian(ドリアン)、4 Lydian(リディアン)、
  5 Mixolydn(ミクソリディアン)、
  6 Phrygian(フリジアン)、7 Locrian(ロクリアン)、
  8 M.Minor(メロディックマイナー)、
  9 H.Minor(ハーモニックマイナー)、
  10 H.M. 5^{th}(ハーモニックマイナー5th)、
  11 Altered(オルタード)、12 WholeTon(ホールトーン)、
  13 Diminish(ディミニッシュト)、
  14 Pentaton(ペンタトニック)、
  15 M.Penta(マイナーペンタトニック)、
  16 Blues(ブルース)、17 Kick(バスドラム)、
  18 Snare(スネアドラム)、19 Hi-hat(ハイハット)、
  20 Toms(タム)、21 Cymbal(シンバル)、
  22 Velocity(ベロシティー)
- 以下はコードパートのみのスライダープリセット番号とそれに対応するスライダープリセット名です。
  1 Diatonic(ダイアトニック)、2 Minor(マイナー)、
  3 H.Minor(ハーモニックマイナー)、
  4 Velocity(ベロシティー)

■Note Shift:ノートをシフトする

⑰(<、∧、∨、>)を使って画面の[ ]を編集したい項目に移動し、⑰(−、+)を使ってシフトする値を変更します。



編集したシーケンスを保存する

編集が終わったら、❼**（WRITE）**を押すと、シーケンスの保存画面になります。ユーザー音色の保存と同じ要領で保存してください（11ページ）。

- 保存したデータを消去する方法は、75ページをご参照ください。

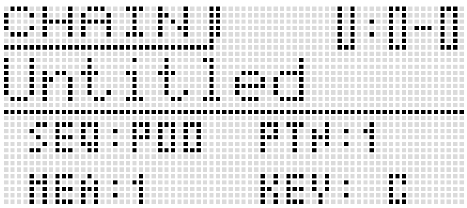
■ シーケンスを外部機器に保存するには

- メモリーカード（77ページ）
- パソコン（82ページ）

チェーン

チェーンを作るには

1. **ステップシーケンサーのモードで、❿（CHAIN）を押します。**



2. **❼（EDIT）を押します。**

3. **⓱（<、∧、∨、>）を使ってカーソルを移動し値を入力します。**



- 値の変更方法は、項目によってボタンが異なります。

シーケンス番号：	アルペジオの選択（37ページ）の手順2～5と同じ要領です。
パターン番号 ：	**⓱（－、＋）**、あるいは⓫**（PATTERN）**
小節数 ：	**⓱（－、＋）**
キーシフト ：	**⓱（－、＋）**、あるいは鍵盤（一番左のC～Bの1オクターブ）
チェーンの種類：	**⓱（－、＋）**

- チェーンの種類は、ループにしたいとき "LOOP" を、そのチェーンで終わらせたいとき "END" を指定します。
- 部分的にチェーンを削除したいときは、❿**（DELETE）**を押して削除できます。
- 部分的にチェーンを挿入したいときは、❿**（INSERT）**を押して挿入できます。
- 現在選択中のパターンを確認したいときは、❿**（CHAIN）**を押して点灯させてから、❿**（START/STOP）**を押してパターンを再生させます。再生中に編集をすることができます。

4. **編集が終わったら、❼（WRITE）を押すと、チェーンの保存画面になります。ユーザー音色の保存と同じ要領で保存してください（11ページ）。**

- 保存したデータを消去する方法は、75ページをご参照ください。

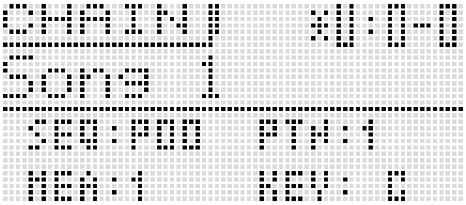
■ チェーンを外部機器に保存するには

- メモリーカード（77ページ）
- パソコン（82ページ）

チェーンを再生するには

1. “CHAIN”が表示されるまで、**⓾（CHAIN）**を押し続けます。

2. **⓯（ダイヤル）**あるいは**⓰、⓱（−、+）**で再生したいチェーンを表示します。



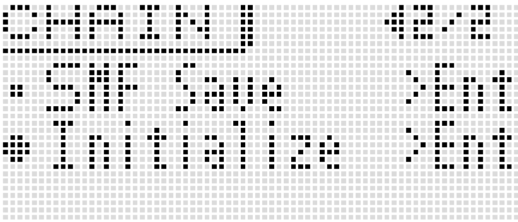
3. **⓾（START/STOP）**を押します。
- 再生を停止するには、**⓾（START/STOP）**をもう一度押します。
- チェーンを組み直すことができます。操作方法は、57ページ「チェーンを作るには」を参照してください。

チェーンを初期化するには

1. “CHAIN”が表示されるまで、**⓾（CHAIN）**を押し続けます。

2. **⓱（MENU）**を押します。

3. **⓯（ダイヤル）**あるいは**⓱（<、∧、∨、>）**を使って●を“Initialize”に移動し、**⓱（ENTER）**を押します。



4. もう一度**⓱（ENTER）**を押します。
“Sure?” と表示されます。

5. **⓱（YES）**を押します。
“Complete!” が表示されたら初期化完了です。

チェーンをSMF形式でメモリーカードに保存するには

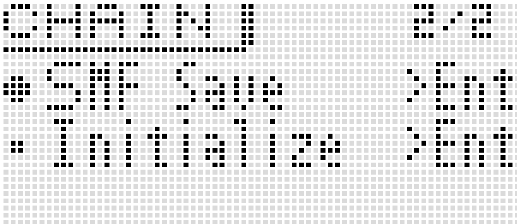
- 操作を始める前に、本機にメモリーカードを差し込みます。

1. “CHAIN”が表示されるまで、**⓾（CHAIN）**を押し続けます。

2. **⓯（ダイヤル）**あるいは**⓰、⓱（−、+）**で保存したいチェーンを表示します。

3. **⓱（MENU）**を押します。

4. **⓯（ダイヤル）**あるいは**⓱（<、∧、∨、>）**を使って●を“SMF Save”に移動し、**⓱（ENTER）**を押します。

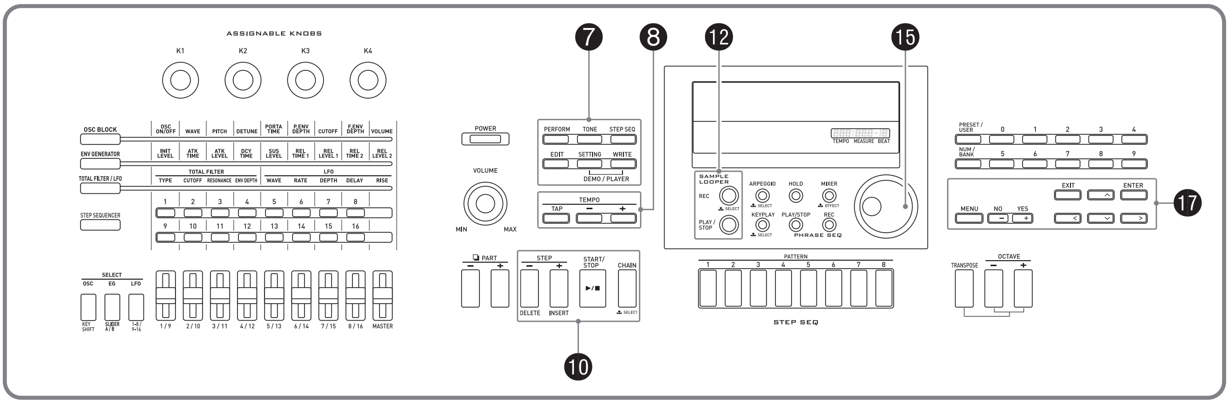


- この後の操作は、79ページ「本機のデータをタイプ別にカードに保存するには」の手順4以降と同じです。

メモ

- 通常のメモリーカードへの保存については、77ページ「メモリーカードを使用する」を参照してください。

サンプルルーパーで録音・再生する



サンプルルーパーを使って、本機での演奏や、マイク、ラインなどの外部入力の音を最大19秒間、ループさせながら重ねて録音すること（オーバーダビング）ができます。
録音したデータ（本書では、以降「サンプル」と呼びます）は、10個まで保存できます。

- 外部入力は、㉑**（INST IN）**および㉑**（MIC IN）**に入力された音が録音できます。㉑**（AUDIO IN）**に入力された音は録音できません。
- 外部入力よりも高音質なサンプルを本機に取り込みたい場合には、専用のアプリケーションソフト（82ページ　データエディター）を使用してパソコンから波形データを転送してください。

サンプルの録音について

- サンプルは、開始方法と録音タイプを組み合わせた5種類の録音モード（Rec Mode）から選んで録音します。詳しくは、59ページ「サンプルルーパーで録音する」を参照してください。
- 保存したサンプルは、ユーザーウェーブ音色として、パラメーターを編集することができます。詳細は、30ページ「ユーザーウェーブ音色の編集内容」を参照してください。
- サンプルは、サンプルルーパーとして再生したり、ユーザーウェーブ音色として鍵盤で演奏することができます。
- フレーズ（41ページ）と同様に、サンプルごとに再生の方法としてループやホールドのオンとオフを設定できます。

サンプルルーパーで録音する

- 外部入力の音を入力したいときは、7ページを参照して本機との接続を行ってください。
- 本機のペダルを使ってサンプルの録音や再生を操作することもできます。ペダルの設定方法は、67ページ「パフォーマンスの編集内容」の “Pedal” を参照してください。

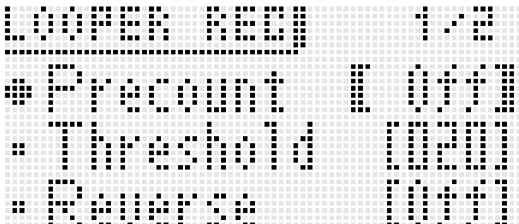
1. **⑫（REC）を押します。**

録音モードの設定画面が表示されます。録音モードについては、手順2に詳しい説明をします。



■録音メニューの設定

録音モードの設定画面のとき、⑰**（MENU）**を押して、録音メニューに入ることができます。



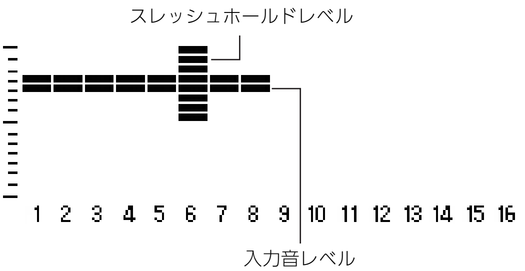
- ⑰**（<、∧、∨、>）**を使って設定項目を選び、⑮**（ダイヤル）**または⑰**（−、+）**を使って各項目の値を変更します。

メニュー	内容	設定範囲
Precount	プレカウント（Pre count）。録音の開始方法がマニュアルのモード（ML）において、録音の開始前に入れるプレカウント数を指定。	Off、2～8
Threshold	スレッシュホールドレベル（Threshold）。録音の開始方法がオート（AT）のモードにおいて、指定したレベル以上に大きい音が入力されたとき、録音が開始される。 • 大きい値を指定すると、大きな音が入力されたときに録音が開始となります。	0～127
Reverse	リバースモード（Reverse）。新規録音時の最初の録音分だけを逆再生する。	Off、On
Channel	サンプリングチャンネル（Channel）。新規録音時に、ステレオで録音するか、あるいはモノラルで録音するかを選択。	Stereo：ステレオ、 Mono：モノラル
Smpl Rate	新規録音時のサンプリングレート（Sampling rate）。サンプリング周波数。	42kHz、21kHz
Auto OVDB	新規録音時にサンプルの終了点が決定した後に、自動的にループ再生を始める（Off）か、あるいはオーバーダビングを始める（On）かを指定。	Off、On

- リバースモード、サンプリングチャンネル、およびサンプリングレートは、新規の録音時にのみ適用されます。オーバーダビング中は適用されません。
- サンプリングレートが高いほど、原音に近いサンプルになります。サンプリングレートとチャンネルの設定によって、録音可能時間が異なります。

チャンネル/レート	最大録音可能時間	テンポ別の最大録音可能拍数					
		テンポ30	テンポ101	テンポ120	テンポ126	テンポ132	テンポ255
Stereo/42 kHz	約4秒	2	8	9	10	10	20
Stereo/21 kHz Mono/42 kHz	約9秒	4	16	19	20	21	–
Mono/21 kHz	約19秒	9	32	–	–	–	–

- スレッシュホールドの設定時に、現在のスレッシュホールドレベルと入力音のレベルを画面で確認できます。



■**テンポの調整**

⑧**（TEMPO −、+）**を使って、テンポを調整します。

- テンポの調整方法は、42ページ「テンポ（速さ）を変えるには」を参照してください。

2. ⑮（ダイヤル）あるいは⑰（−、+）を使って、録音モードを以下の（1）から（5）の中から選びます。

- 録音モード名の末尾の２文字は、録音の開始方法を示しています。

  AT：オート（Auto）。本機を録音の待機状態にしておいて、鍵盤の演奏やマイク等で音を出すと録音が自動的に開始されます。

  ML：マニュアル（Manual）。手動で録音を開始します。

- 各録音モードにある項目（Length、Beats、Splits）は、⑰**（︿、﹀）**を使って項目を選び、⑮**（ダイヤル）**または⑰**（−、+）**を使って値を設定します。

（1）NORM-AT：

新規サンプルを、開始方法オートで録音します。

- Length（録音時間）の設定

  Free：⑫**（REC）**あるいは⑫**（PLAY/STOP）**を押して録音を停止したとき、サンプルの終了点が決定されます。最大録音可能時間に達したときは、そこが終了点になります。

  01～32bt：録音時間を拍数で指定します。



（2）NORM-ML：

新規サンプルを、開始方法マニュアルで録音します。

- Length（録音時間）の設定は、上記“NORM-AT”と同じ内容です。



(3)BEAT-AT:

1拍分録音して、それを指定回数繰り返すことで1つのサンプルを作ります。オート録音のみ対応しています。

- Beats(拍数)の設定
  02-32:録音した1拍分の音を何拍繰り返すかを指定します。



(4)SPLT-AT:

指定した長さのサンプルを指定した回数だけ順次に録音していき、各サンプルを連結させて1つのサンプルを作ります。オート録音のみ対応しています。

- Length(スプリットごとの長さ)の設定
  Free　:無音になったときに、スプリットの終了点が決定されます。
  1〜6bt:指定した拍数(beat)を経過してから無音になると、次のスプリットの録音待機状態に入ります。指定した拍数に満たないで無音になった場合は、指定した拍数が終了するまで録音が続きます。
- Splits(分割)数の設定
  2、3、4、5:スプリット数を指定する。



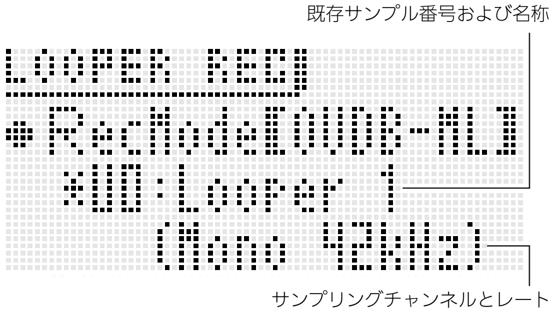
■SPLT-ATで録音したスプリットを、ユーザーウェーブ音色として選択したい場合

- ソロシンセサイザー音色として選択:
  23ページの"PCM Wave"を参照してください。
- PCMドラム音色として選択:
  30ページの"Inst Number"を参照してください。

(5)OVDB-ML:

既存のサンプルを冒頭部分からオーバーダビングできます(Overdubbing)。マニュアル録音のみ対応しています。この録音モードを選ぶ場合は、手順1の前にオーバーダビングしたい既存サンプルを選んでおく必要があります。

サンプルの録音直後でまだ保存をしていない場合、自動的に"OVDB-ML"が選ばれます。新規に録音し直したいときは、その他の録音モードを選んでください。



- 最大録音可能時間を越えた長さが指定されている場合、"!"が点滅表示されます。その場合、60ページにあるチャンネル/レートの表を目安に、長さ、サンプリングチャンネル、サンプリングレート、テンポ等を調整してください。
- "!"の点滅表示のまま手順3を操作すると、"LOOPER : Can' t REC"と表示され、録音を開始することはできません。

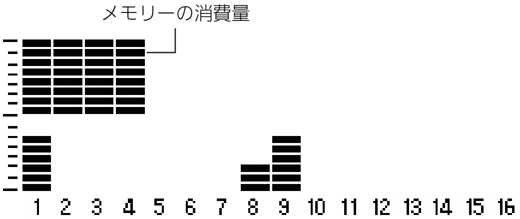
3. **⑫(REC)を押すと、⑫(REC)は点滅に変わり、録音の待機状態になります。**

4. **選択した録音モードによって、以下のように録音を開始します。**

■NORM-AT

鍵盤で演奏を始めるか、マイク等で音を出すか、あるいは⑫(REC)を押すと、録音が開始されます。

- 録音が始まると、⑫**(REC)**が点灯に変わります。
- 録音中、録音可能時間を基準にしたメモリーの消費量の目安を画面で確認できます。



- “Length” に拍数を指定した場合、拍数分の録音の完了と同時に⑫**(REC)**が点滅に変わり、オーバーダビングの待機状態になります。
- “Length” に “Free” を指定した場合、録音中にサンプルの終了点にしたいタイミングで⑫**(REC)**を押すと、⑫**(REC)**が点滅に変わりオーバーダビングの待機状態になります。
- 録音中に最大録音時間に達すると、自動的にオーバーダビングの待機状態に移ります。
- オーバーダビングの待機状態になると、同時にそれまでに録音したサンプルのループ再生が始まります。次にオーバーダビングしたい演奏のリハーサルや、サンプルとデュエットをしたいときなどに便利です。
- “Auto OVDB” がオンに設定されている場合は、オーバーダビングの待機状態に入らずに、すぐにオーバーダビングが開始されます。

■NORM-ML

録音したいタイミングで、⑫(REC)を押します。

- 録音開始後は、上記 “NORM-AT” と同じ操作です。

■BEAT-AT

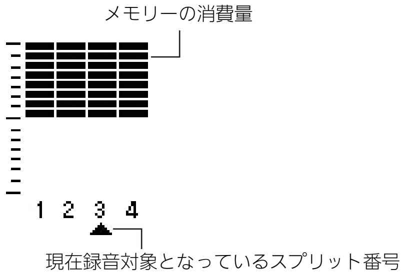
鍵盤の演奏やマイク等で音を出すか、あるいは⑫(REC)を押すと、1拍目の録音が開始されます。

- 録音が始まると、⑫**(REC)**が点灯に変わります。
- 1拍目の録音が終わると、2拍目から “Beats” で指定した拍数分のサンプルが自動作成されます。その後、オーバーダビングの待機状態に移ります。

■SPLT-AT

鍵盤の演奏やマイク等で音を出すか、あるいは⑫(REC)を押すと、録音が開始されます。

- 録音が始まると、⑫**(REC)**が点灯に変わります。
- “Length” を “Free” 以外に指定した場合、指定した拍数を経過すると録音が停止されます。入力音が無音になると、次の入力音の待機状態になります。入力音が検知されると自動的に録音が再開されます。
- “Length” を “Free” に指定した場合、入力音が無音になるといったん録音を停止して、次の入力音の待機状態になります。入力音が検知されると自動的に録音が再開されます。
- 無音になったことを本機が自動で判別する入力レベルは、“Threshold” (60ページ)で設定したレベルの半分以下の値が約0.5秒間続いた場合に適用されます。例えば、“Threshold” のレベルを「80」に設定しているとき、「40」以下のレベルが約0.5秒間続くと無音と判別します。
- “Splits” で指定した分の録音を終えると、オーバーダビングの待機状態に移ります。



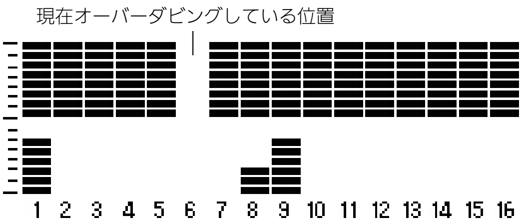
- “Splits” で指定した数に満たないで録音を止める(⑫**(REC)**を押す)と、その時点でのスプリット数で録音されます。例えば、“Splits” で5を指定したが3で録音を止めると、スプリット数は3で録音されます。

■OVDB-ML

録音モード “OVDB-ML” を実行する場合は、手順1の前にオーバーダビングしたい既存のサンプルを選んでおく必要があります。

⑫(REC)を押します。

- 事前に選択したサンプルへのオーバーダビングが始まり、⑫**(REC)**が点灯します。
- オーバーダビング中、現在オーバーダビングしている位置を画面で確認できます。



- ⑫**(REC)**が一瞬消灯してループの先頭位置であることをお知らせします。
- サンプルルーパーでは、オーバーダビングのアンドゥはできません。

5. オーバーダビング待機状態からオーバーダビングを再開したいとき、⑫(REC)を押します。

オーバーダビングが始まると、⑫(REC)が点灯に変わります。

- オーバーダビングを一時的に中断するには、⑫(REC)を押します。
- その時点まで録音したサンプルをループ再生し続けますが、オーバーダビングを中断している間の演奏は録音されません。
- もう一度⑫(REC)を押すとオーバーダビングを再開します。

6. 録音を終了したいとき、⑫(PLAY/STOP)を押します。

⑫(REC)が消灯して、サンプル番号に"!TEMP"(テンポラリー)と表示されます。

- 無音のまま録音を終了しても、1つのサンプルとして扱われます。

7. 録音が終わったら、以下の要領で保存してください。

- ⑦(WRITE)を押すと、サンプルの保存画面になります(64ページ)。

ステップシーケンサーを使ってサンプルを録音する

1. サンプルルーパーに録音したいステップシーケンサーを選びます。

- ステップシーケンサーの操作方法は、48ページ「ステップシーケンサーを再生する」を参照してください。

2. ⑫(REC)を押します。

録音モード画面になります。

- ⑰(−、+)を使って、録音モードを"NORM-AT"に変更します。
- 録音したい長さに合わせて"Length"を設定します。例えば、4/4を2小節録音する場合は"8"に設定します。

3. ⑫(REC)をもう一回押します。

録音の待機状態になります。

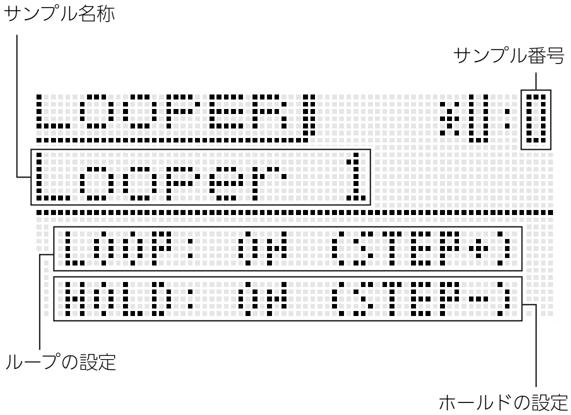
4. ⑩(START/STOP)を押します。

ステップシーケンサーの再生が始まると同時に、サンプルの録音も始まります。

- ⑫(REC)が点灯に変わります。
- 手順2で設定した"Length"のタイミングで録音が完了し、同時にオーバーダビング待機状態になります。ステップシーケンサーも同時に自動停止します。
- この後の操作は、59ページ「サンプルルーパーで録音する」の手順4以降と同じです。

サンプルを再生する

1. ⑫(REC)を押したままにし、下のようなサンプルの選択画面が表示されたら離します。



2. 再生したいサンプルを選びます。

- サンプルの選び方は、アルペジオの選択(37ページ)の手順5と同じ要領です。

3. ⑩(STEP +)を押して、ループのオンとオフを切り替えます。

OFF: 1回だけ再生させる
ON : 繰り返し再生させる

- サンプルが空の場合、ループの切り替えはできません。

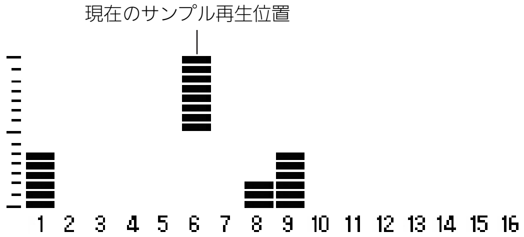
4. ⑩(STEP −)を押して、ホールドのオンとオフを切り替えます。

OFF: ⑫(PLAY/STOP)を押している間だけ再生し、離すと止まる
ON : ⑫(PLAY/STOP)を押すと再生が始まり、もう一度⑫(PLAY/STOP)を押すと止まる

- サンプルが空の場合、ホールドの切り替えはできません。

5. ⓬(PLAY/STOP)を押して、サンプルを再生します。

- 再生中は、下記のようなLCD表示で現在のサンプル再生位置をお知らせします。



- サンプルの選択画面を表示したままサンプルを再生しているとき、⓬**(REC)**を押すと、オーバーダビングに移ります。
- サンプルが空の場合、"LOOPER : EMPTY" と表示されます。
- サンプルの再生では、テンポを調節することはできません。

6. ⓬(PLAY/STOP)を押して、再生を停止します。

サンプル番号にあるマークについて

サンプルを録音したあとにサンプル番号の横に付くマークは、以下の意味を表しています。

! : 保存前のサンプル
* : 保存済のサンプル
!TEMP : 新規の録音後、まだ保存されていないサンプル

- 先頭に!がついたサンプルは「サンプルを再生する」の手順2(63ページ)でサンプル番号を選び直すと破棄されます。保存しておきたいサンプルは次の「サンプルを保存する」の手順にしたがって保存してください。

サンプルを保存する

❼**(WRITE)**を押すと、サンプルの保存画面になります。ユーザー音色の保存と同じ要領で保存してください(11ページ)。

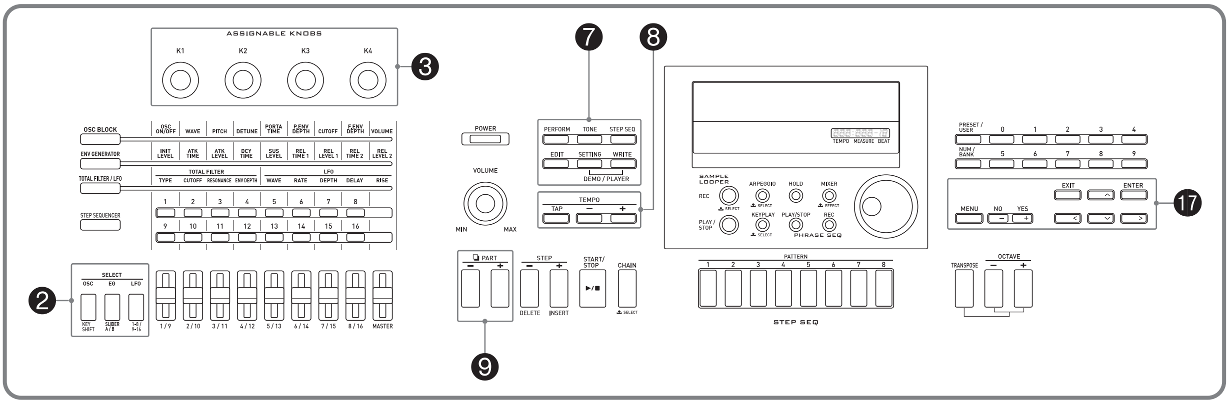


- 保存したデータを消去する方法は、75ページを参照してください。

■ サンプルを外部機器に保存するには

- メモリーカード(77ページ)
- パソコン(82ページ)

さらに高度な演奏にチャレンジする（パフォーマンス）



概要

パフォーマンスモードでは、鍵盤で4種類の音色まで同時に演奏することができます。また音色以外にもエフェクトやステップシーケンサーなど、本機のさまざまな機能の設定内容をまとめて一つのデータ（パフォーマンス）として登録し、演奏中に簡単に呼び出すことができます。

- 100種類のプリセットパフォーマンスがあり、ご自分で内容を編集してユーザーパフォーマンスとして100種類まで登録できます。プリセットパフォーマンスの一覧は、別紙「Appendix」をご覧ください。
- 鍵盤ごとに異なる機能を割り当てて、それぞれの鍵盤を押すことで実行させることができます（マルチファンクションキー）。
  マルチファンクションキーの詳細や設定方法は、67ページ「パフォーマンスの編集内容」の“Mltfunc Key”をご参照ください。

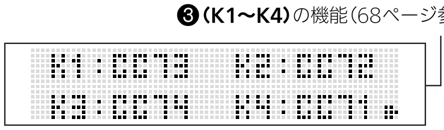
パフォーマンスの登録・呼び出し

パフォーマンスを登録する

1. ❼（PERFORM）を押します。

ボタンが点灯して、パフォーマンスモードになります。

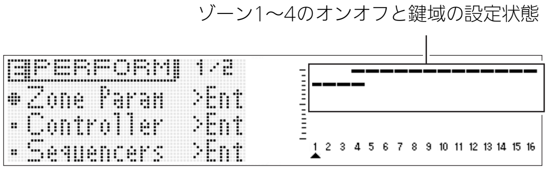




2. アルペジオと同様の操作で（37ページ）、パフォーマンスのバンクと番号を選びます。

3. ❼(EDIT)を押します。

パフォーマンス編集項目リストのトップ画面が表示されます。



4. 音色と同様の操作で、画面のリストから編集したい項目を選び、設定値を切り替えます。

- 編集内容の詳細は、67ページ「パフォーマンスの編集内容」をご参照ください。

5. 編集が終わったら、❼(EDIT)を押します。

編集項目リスト画面を抜けます。

6. ❼(WRITE)を押して、編集したパフォーマンスをユーザーパフォーマンスとして保存してください。

- 保存の方法は、ユーザー音色の保存(11ページ)と同様です。

■ユーザーパフォーマンスのデータを外部機器に保存するには

- メモリーカード(77ページ)
- パソコン(82ページ)

パフォーマンスを呼び出す

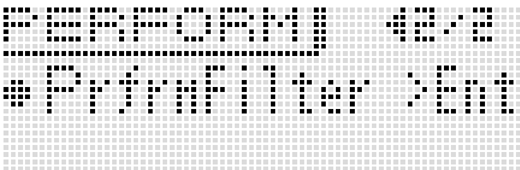
1. ❼(PERFORM)を押します。

ボタンが点灯して、パフォーマンスモードになります。

2. アルペジオと同様の操作で(37ページ)、呼び出したいパフォーマンスのバンクと番号を選びます。

選んだパフォーマンスの登録内容が呼び出されます。

- 呼び出される内容は、次の「パフォーマンスの編集内容」と同じです。
- パフォーマンスを呼び出したときに、シーケンサーやアルペジオなど一部の機能の設定を呼び出さないようにすることができます(パフォーマンスフィルター機能)。⓱(MENU)を押して下記の画面を表示させ、⓱を使って“PrfrmFilter >Ent”からグループの中に入って、設定を行ってください。



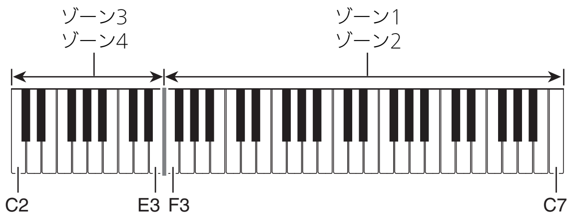
パフォーマンスフィルターの設定項目リスト

表示		内容	設定範囲
PrfrmFilter >Ent		パフォーマンスフィルター(Performance Filter)	
	Step Seq	ステップシーケンサー(Step Sequencer)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のシーケンサーパラメーター(Sequencers Parameter)グループのうち、ステップシーケンサー関係の項目内容を呼び出さなくなる。	Off, On
	Arpeggio	アルペジオ(Arpeggio)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のシーケンサーパラメーター(Sequencers Parameter)グループのうち、アルペジオ機能関係の項目内容を呼び出さなくなる。	Off, On
	Phrase	フレーズ(Phrase)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のシーケンサーパラメーター(Sequencers Parameter)グループのうち、フレーズシーケンサー関係の項目内容を呼び出さなくなる。	Off, On
	Tempo	テンポ(Tempo)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のシーケンサーパラメーター(Sequencers Parameter)グループのうち“Tempo”の設定内容を呼び出さなくなる。	Off, On
	Sys Rev	システムリバーブ(System Reverb)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のエフェクトパラメーター(Effect Parameter)グループのうち、リバーブ関係の項目内容を呼び出さなくなる。	Off, On

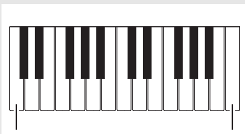
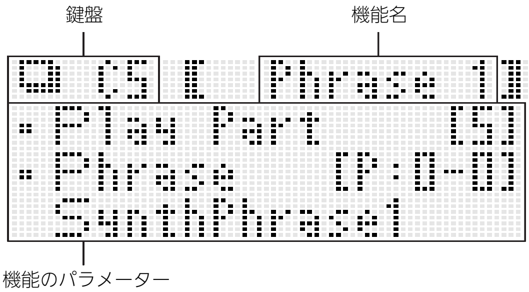
表示	内容	設定範囲
Sys Cho	システムコーラス(System Chorus)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のエフェクトパラメーター(Effect Parameter)グループのうち、コーラス関係の項目内容を呼び出さなくなる。	Off, On
Master EQ	マスターイコライザー(Master EQ)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のエフェクトパラメーター(Effect Parameter)グループのうち、マスターイコライザー関係の項目内容を呼び出さなくなる。	Off, On
Looper	サンプルルーパー(Looper)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のシーケンサーパラメーター(Sequencers Parameter)グループのうち、サンプルルーパー関係の項目内容を呼び出さなくなる。	Off, On
Multifunc Key	マルチファンクションキー(Multi-function Key)。この設定をオンにすると、パフォーマンスの編集項目リスト(67ページ)のマルチファンクションキーパラメーター(Multi-function Key Parameter)グループの項目内容を呼び出さなくなる。	Off, On

パフォーマンスの編集内容

編集項目リスト

表示	内容	設定範囲
Zone Param >Ent	ゾーンパラメーター(Zone Parameter)。ゾーン1〜4の、ゾーンごとの編集項目グループ。 • ❾**(PART −、+)**を押して、編集したいゾーンを選んでください。 • 65ページ「パフォーマンスを登録する」の手順2の後に、❼**(EDIT)**をしばらく押したままにすると、ショートカットでこのグループの中に入ることができます。	
Zone	ゾーンのオンオフ(Zone Enable)。ゾーン全体のオンとオフを切り替える。ミキサー機能(72ページ)のパートオンオフ(Part Enable)とは別のもの。	Off, On
Tone	音色(Tone)。各ゾーンの音色を選ぶ。ミキサー機能のパートトーン(72ページ)と同じ。 • この項目選択中には、トーンモードと同様の操作で音色を選ぶことができる。 • クイックトーンモードでも設定可能(15ページ)。 • ゾーン2〜4は、選べる音色のカテゴリーに制約がある(15ページ)。 • DSP付き音色は、音色名の隣に"DSP"と表示します(34ページ)。	ゾーン1: Solo Synth P000 - PCM Drum U309 ゾーン2〜4: PCM Tone P100 - PCM Drum U309
KeyRangeLow	キーレンジロー(Key Range Low)。各ゾーンの鍵域の最低鍵盤。次のキーレンジハイとあわせて、各ゾーンの鍵域を設定する。 たとえば、ゾーン1と2を「F3(ロー)〜C7(ハイ)」、ゾーン3と4を「C2(ロー)〜E3(ハイ)」に設定すれば、下図のように右側の鍵盤をゾーン1と2の音色、左側の鍵盤をゾーン3と4の音色で弾くことができる。  • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
KeyRangeHi	キーレンジハイ(Key Range High)。各ゾーンの鍵域の最高鍵盤。上記のキーレンジローとあわせて、ゾーンごとの鍵域を設定する。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C- - G9※
Volume	音量(Volume)。ミキサー機能のパートボリューム(72ページ)と同じ。	0 - 127
Pan	パンニング(Panning)。音の左右定位の調整。ミキサー機能のパートパン(72ページ)と同じ。	−64 - 0 - +63
Oct.Shift	オクターブシフト(Octave Shift)。音の高さをオクターブ単位で切り替える。	−2 - 0 - +2
Transpose	トランスポーズ(Transpose)。音の高さを半音単位で切り替える。ミキサー機能のパートコースチューン(72ページ)と同じ。	−12 - 0 - +12
Fine Tune	ファインチューン(Fine Tune)。ミキサー機能のパートファインチューン(72ページ)と同じ。	−99 - 0 - +99
BendRngDwn	ベンドレンジダウン(Bend Range Down)。ベンダーの下方向のピッチ変化量。	0〜24
BendRngUp	ベンドレンジアップ(Bend Range Up)。ベンダーの上方向のピッチ変化量。	0〜24
Rev Send	リバーブセンド(Reverb Send)。ミキサー機能のリバーブセンド(72ページ)と同じ。	0〜127
Cho Send	コーラスセンド(Chorus Send)。ミキサー機能のコーラスセンド(72ページ)と同じ。	0〜127
DSP Line	DSPライン(DSP Line)。ミキサー機能のパートDSPライン(72ページ)と同じ。	Off, On

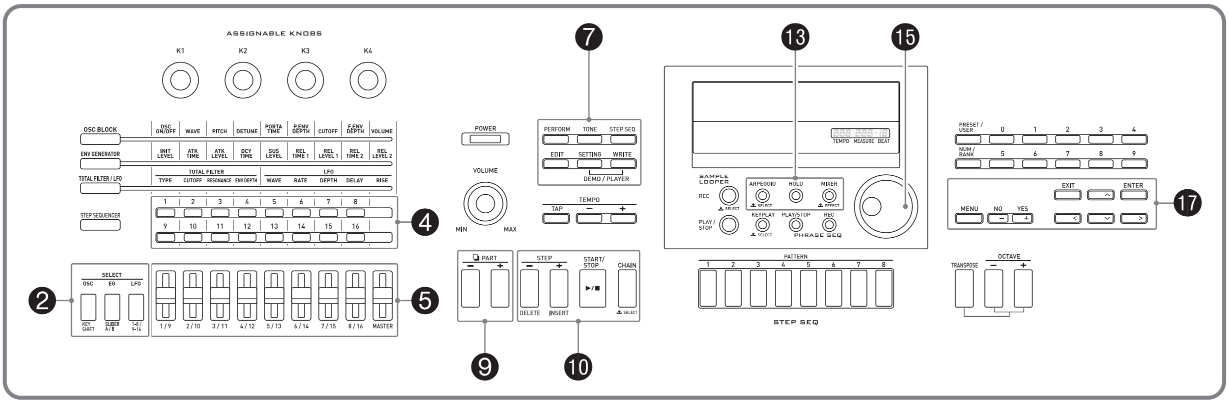
表示	内容	設定範囲
Knob1Enable	ノブ1のオンオフ（Knob1 Enable）。❸**（K1）**の操作が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Knob2Enable	ノブ2のオンオフ（Knob2 Enable）。❸**（K2）**の操作が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Knob3Enable	ノブ3のオンオフ（Knob3 Enable）。❸**（K3）**の操作が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Knob4Enable	ノブ4のオンオフ（Knob4 Enable）。❸**（K4）**の操作が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Bend Enable	ベンダーのオンオフ（Bender Enable）。⓳**（BENDER）**の操作が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Wheel Enable	モジュレーションホールのオンオフ（Wheel Enable）。⓳**（MODULATION）**の操作が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Pedal Enable	ペダルのオンオフ（Pedal Enable）。㉑**（SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK）**に接続したペダルの操作が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Arp Enable	アルペジオのオンオフ（Arpeggio Enable）。アルペジオ機能（37ページ）が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Phrase Enable	フレーズのオンオフ（Phrase Enable）。フレーズシーケンサー（41ページ）が各ゾーンに有効か無効か。	Off, On
Controller >Ent	コントローラーパラメーター（Controller Parameter）。コントローラー類の編集項目グループ。	
K1	ノブターゲット1（Knob Target1）。❸**（K1）**で操作するパラメーターを選ぶ。たとえばこの設定を「CC67:Soft」にすると、❸**（K1）**でペダルのソフト効果をかけることができるようになる。 CC00 - CC97：MIDIのコントロールチェンジ※1 NRPN, RPN：MIDIのNRPNとRPNパラメーター※1※2 Ch Pressure：MIDIのチャンネルプレッシャー※1 Arpeggio：プリセットアルペジオのタイプ選択（37ページ） Tempo：テンポ設定（42ページ） EQ Low Gain - EQ High Gain：Master EQ >Low Gain - High Gain（36ページ） ※1　各値の内容は、MIDIインプリメンテーション（http://casio.jp/support/emi/）や、MIDI関係の資料でご確認ください。 ※2　これらを選んだ後は、さらに⓱**（ENTER）**を押して、以下項目を調整してください。 MSB：NRPNでは“63H”、RPNでは“65H”（設定範囲 000 - 127） LSB：NRPNでは“62H”、RPNでは“64H”（設定範囲 000 - 127） Send Data：MSBとLSBのどちらの Valueをノブで操作するか（設定範囲 MSB, LSB）	左記参照
K2 - K4	ノブターゲット2（Knob Target2）～ノブターゲット4（Knob Target4）。 ノブターゲット1と同様に、❸**（K2 ～ K4）**それぞれで操作するパラメーターを選ぶ。	K1と同じ
Pedal	ペダル（Pedal）。㉑**（SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK）**に接続したペダルの機能を選ぶ。 ホールド（Hold）：音を持続させる。サステイン効果とも呼ぶ。 ソフト（Soft）：音量を若干小さくする。 ソステヌート（Sostenut）： 鍵盤を押しているときにペダルを踏むと、その鍵盤の音だけにホールドと同じ効果がかかる。 ステップシーケンサー再生・停止（SSEQ P/S）： ステップシーケンサーのシーケンスの再生と停止を交互に行う。 フレーズシーケンサー再生・停止（Phrase P/S）： フレーズシーケンサーのフレーズの再生と停止を交互に行う。 フレーズ録音（Phrase REC）：フレーズシーケンサーでの⓮**（REC）**と同じ機能。 サンプルルーパー再生／停止（Lper P/S）：サンプルルーパーのサンプルの再生と停止を交互に行う。 サンプルルーパー録音（Lper Rec）：サンプルルーパーでの⓬**（REC）**と同じ機能。	左記参照
Touch	タッチ（Touch）。鍵盤を弾いたときの、タッチ感度を切り替える。 オフ（Off）：タッチにかかわらず常に一定の音量で鳴る。 ノーマル（Normal） ライト（Light）：軽く弾いても大きな音量を出しやすい。	左記参照
TchOffVel	タッチオフベロシティー（Touch Off Velocity）。上記タッチカーブの設定値がオフのときの音量を設定する。	0 - 127
Sequencers >Ent	シーケンサーパラメーター（Sequencers Parameter）。ステップシーケンサー（46ページ）、フレーズシーケンサー（41ページ）、アルペジオ機能（37ページ）の編集項目グループ。	
Tempo	テンポ（Tempo）。フレーズやステップシーケンサーの再生速度を調整する。❽**（TEMPO）**でも変更できる。	30 - 255
Step SEQ Number	ステップシーケンサー番号（Step Sequencer Number）。ステップシーケンサーのシーケンスを選ぶ（48ページ）。	Preset00 - User99
Solo1 Ch	ステップシーケンサーソロトラックパート（Step Sequencer Solo Track Part）。 ステップシーケンサーのソロトラック1を、パート14からパート1（ゾーンパート1）に変更可能（51ページ）。	1, 14

表示	内容	設定範囲
Change	ステップシーケンサー切り替わりタイミング（Step Sequencer Change Timing）。ステップシーケンサーでパターンを変更したときの切り替わりタイミングを選ぶ（51ページ）。	Wait, Real, Beat
Key Shift	ステップシーケンサーキーシフト（Step Sequencer Key Shift）。ステップシーケンサーのキーシフト機能のオンオフを切り替える（48ページ）。	Off, On
Pattern	ステップシーケンサーパターンナンバー（Step SEQ Pattern Number）。ステップシーケンサーのパターン（46ページ）を選ぶ。	1 - 8
Arp On/Off	アルペジオ機能のオンオフ（Arpeggio ON/OFF）。オフにすると、アルペジオ機能が使えなくなる。	Off, On
Arp Type	アルペジオタイプ（Arpeggio Type）。アルペジオのタイプを選ぶ（37ページ）。	Preset00 - User99
ArpKeyRgLo	アルペジオキーレンジロー（Arpeggio Key Range Low）。アルペジオ機能が有効な鍵域の最低鍵盤。次のアルペジオキーレンジハイとあわせて、アルペジオ機能の有効鍵域を設定する。	C- - G9※
ArpKeyRgHi	アルペジオキーレンジハイ（Arpeggio Key Range High）。アルペジオ機能が有効な鍵域の最高鍵盤。上記のアルペジオキーレンジローとあわせて、アルペジオ機能の有効鍵域を設定する。	C- - G9※
Arp Hold	アルペジオホールド（Arpeggio Hold）。アルペジオのホールド設定のオンオフを選ぶ（37ページ）。	Off, On
Arp Synchro	アルペジオシンクロ（Arpeggio Synchro）。アルペジオシンクロ設定を切り替える（37ページ）。	Off, On, S/S
Key Play	フレーズキープレイ（Phrase Key Play）。フレーズシーケンサーのフレーズキープレイのオンオフ。	Off, On
Phrase	フレーズ番号（Phrase Number）。フレーズシーケンサーのフレーズを選ぶ（41ページ）。	Preset00 - User99
PhrKeyRgLo	フレーズキーレンジロー（Phrase Key Range Low）。フレーズシーケンサーのキープレイ（42ページ）が有効な鍵域の最低鍵盤。次のフレーズキーレンジハイとあわせて、キープレイの有効鍵域を設定する。	C- - G9※
PhrKeyRgHi	フレーズキーレンジハイ（Phrase Key Range High）。フレーズシーケンサーのキープレイ（42ページ）が有効な鍵域の最高鍵盤。上記のフレーズキーレンジローとあわせて、キープレイの有効鍵域を設定する。	C- - G9※
Looper Number	ルーパー番号（Looper Number）。サンプルルーパーのサンプル番号を選ぶ（59ページ）。	U:0～U:9
Mltfunc Key >Ent	マルチファンクションキー（Multi-function Key）。C5～C7の各鍵盤（最大25鍵）に異なる機能を割り当てる。  	
Enable	マルチファンクションキー機能のOn/Off。	Off, On
KeyRangeLow	マルチファンクションキー機能のキーレンジロー（Multi-function Key Range Low）。マルチファンクションキー機能が有効となる鍵域の最低鍵盤を設定する。 • 鍵盤で設定値を入力することができます。	C5～C7
Key Setting >Ent	鍵盤に割り当てる機能を選択（Key Setting）。機能を割り当てる鍵盤を指定する方法は、直接その鍵盤を押すか、あるいは❾ **(Part −、+)** で指定する。  	
--------	マルチファンクションキー機能が未設定。 • 未設定でも、“Mltfunc Key >Enable” がOnの場合、鍵盤を押しても音は鳴らない。	–
Phrase 1	再生パートを指定してフレーズを再生する（Phrase）。C5-B♭5の範囲の鍵盤に設定可能。Phrase 1が設定されている場合、B5の鍵盤でPhrase 1 Stop（Phrase 1の停止）を操作できる。再生パートはPart5またはPart1を選択。再生中は、LCD表示のPart15の一番上にある目盛りが点灯。再生時のキーシフトの値も設定可能。 • ⓭ **(MIXER)** を押すと、再生パートのミキサー設定画面に入ることができます。 • 再生パートのミキサー設定は、パフォーマンスとして保存されます。	• Play Part：1、5 • Phrase：P:0-0～P:9-9、U:0-0～U:9-9 • Key Shift：−127 - 000 - +127

表示	内容	設定範囲
Phrase 2	再生パートを指定してフレーズを再生する（Phrase）。C6-B♭6の範囲の鍵盤に設定可能。Phrase 2が設定されている場合、B6の鍵盤でPhrase 2 Stop（Phrase 2の停止）を操作できる。再生パートはPart6またはPart1を選択。再生中は、LCD表示のPart16の一番上にある目盛りが点灯。再生時のキーシフトの値も設定可能。 • ⓭**（MIXER）**を押すと、再生パートのミキサー設定画面に入ることができます。 • 再生パートのミキサー設定は、パフォーマンスとして保存されます。	• Play Part：1、6 • Phrase：P:0-0～P:9-9、U:0-0～U:9-9 • Key Shift：－127 - 000 - +127
Tempo	テンポを変更する（Tempo）。TAPの場合、TAPボタンと同様の動作を行う。TAP以外の場合、右記の設定に応じてテンポが変更される。	TAP、+、ー、30～255
Tone	トーンに設定された鍵盤を押すと、指定したZoneの音色をToneの内容にしたがって変更する（Tone）。	• Zone：1、2、3、4 • Tone：+、ー、あるいは“Zone Param >Tone”で選択可能な番号
Step Seq	ステップシーケンサー（Step Sequencer）。再生するシーケンス番号を切り替える。	+、ー、P:0-0～P:9-9、U:0-0～U:9-9
Chain	チェーン番号を切り替えて、チェーンをOnにする（Chain）。	+、ー、U:0-0～U:9-9
DSP	DSPを切り替える（DSP）。Offでは、コーラス/DSP選択（36ページ）がコーラスになる。ただし、ソロシンセサイザー音色が選択されているときは切り替えできない。	Off、+、ー、ton、P:0-0～P:9-9、U:0-0～U:9-9
DSP Line	指定したパートのDSP Line SelectのOn/Offを交互に切り替える。	01～16
Note	指定したパート番号（Part）、鍵盤（Key）、およびベロシティー（Velocity）の内容にしたがってノートを発生させる（Note）。 • 右記“Key”の設定のとき、鍵盤で設定値を入力することができます。	• Part：01～16 • Key：C- ～ G9※ • Velocity：KeyOn、001～127
Ctrl Chng	指定したパート番号（Part）、コントロール番号（Control）、およびバリュー（Value）の内容にしたがってコントロールチェンジを発生（Control Change）。 ValueがKeyOnの場合は鍵盤を押したときのベロシティの数値で発生するが、鍵盤を離しても000の数値を発生しない。	• Part：01～16 • Control：000～ 119 • Value：KeyOn、000～127
Prog Chng	指定したパート番号（Part）、バンクMSB（Bank MSB）、およびバリュー（Value）の内容にしたがってプログラムチェンジを発生（Program Change with Bank MSB）。	• Part：01～16 • Bank MSB：000～ 127 • Value：000～127
Ch Press	指定したパート番号（Part）、およびバリュー（Value）の内容にしたがってチャンネル・プレッシャーを発生（Channel Pressure）。チャンネルアフタータッチ。鍵盤を離すと000の数値を発生する。	• Part：01～16 • Value：KeyOn、001～127
Pitch Bend	指定したパート番号（Part）、およびバリュー（Value）の内容にしたがってピッチベンダーを発生（Pitch Bender）。鍵盤を離すと000の数値を発生する。	• Part：01～16 • Value：KeyOn、－256～000～255
Poly Press	指定したパート番号（Part）、鍵盤（Key）、およびバリュー（Value）の内容にしたがってポリフォニック・キー・プレッシャーを発生（Polyphonic Key Pressure）。鍵盤を離すと000の数値を発生する。 • 右記“Key”の設定のとき、鍵盤で設定値を入力することができます。	• Part：01～16 • Key：C- ～ G9※ • Value：KeyOn、001～127
Effect >Ent	エフェクトパラメーター（Effect Parameter）。エフェクト（34ページ）の設定項目グループ。グループ内の項目は、35ページ「エフェクト設定項目リスト」をご参照ください。	
MIDI >Ent	MIDIパラメーター（MIDI Parameter）。MIDI関係（74ページ）の設定項目グループ。❾**（PART ー、+）**を押して、編集したいパートを本機の音源16パートから選んでください。	
Ext Out Ch	外部送信チャンネル（External Out Channel）。各パートの情報を外部へMIDI送信するときのMIDIチャンネル（73ページ）。	1 - 16
Ext In Ch	外部受信チャンネル（External In Channel）。各パートで受信するMIDIメッセージのチャンネル。	Off, 1 - 16
Gen Out	内部送信オンオフ（Gen Out）。各パートの情報を本機内部の音源に対して送るか否か。	Off, On
MIDI Out	MIDI出力オンオフ（MIDI Out）。各パートの情報を⓴**（MIDI OUT/THRU）**から外部へMIDI送信するか否か。	Off, On
USB Out	USB出力オンオフ（USB Out）。各パートの情報を⓴**（USB）**から外部へMIDI送信するか否か。	Off, On

※画面表示の“C-”は、C-1（C0の1オクターブ下）を表します。

本機をさらに使いこなすには



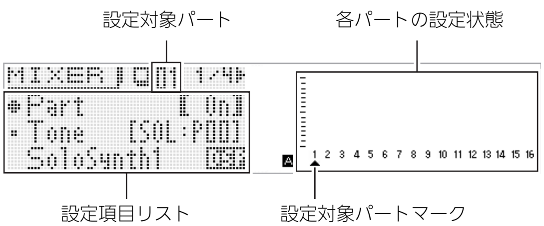
ミキサー機能を使う

本機の音源パート（パート01～16、外部入力パート）（18ページ）の、音色や音量などさまざまな設定項目※を、パート間のバランスを見ながら調節することができます。

※パートごとの設定項目を「パート設定項目」、全パートに共通の設定項目を「全体設定項目」と呼びます。

1. **⓭（MIXER）を押します。**

ミキサー画面になります。



2. **❾（PART −、+）で、設定対象パートを選びます。**

この調整をするには…	この設定対象パートを選びます
パート01～16の パート設定項目 （72ページ）	All, 01～16 • “All”を選ぶと、パート01～16を全部まとめて調整することができる。 “All”を選ぶには、“01”から❾**（PART −）**を1回押す。
全体設定項目 （72ページ）	Master • “01”から❾**（PART −）**を2回押す
外部入力パートの パート設定項目 （72ページ）	Ext • “01”から❾**（PART −）**を3回押す

3. **⓱（<、∧、∨、>）を使って設定項目を選び、⓯（ダイヤル）または⓱（−、+）で設定値を変更します。**

- 設定項目の詳細は、72ページ「ミキサーの設定内容」をご参照ください。

4. **設定が終わったら、⓭（MIXER）を押して、ミキサー画面を終了します。**

スライダーやステップボタンで、設定をすばやく調整する

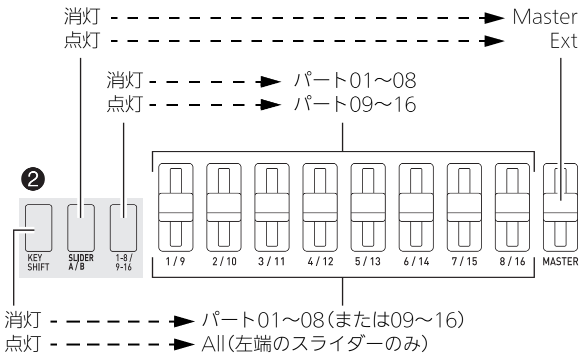
❺**（1/9～MASTER）**や、❹**（1～16）**を使えば、さらにすばやくミキサーの設定を調整することができます。

1. **⓭（MIXER）を押します。**

ミキサー画面になります。

2. **❷（KEY SHIFT、SLIDER A/B、1-8/9-16）を使って、スライダー（❺（1/9 ～ MASTER））に割り当てる設定対象パートを変更します。**

- ボタンを押すごとに、ボタンの点灯と消灯が交互に切り替わります。



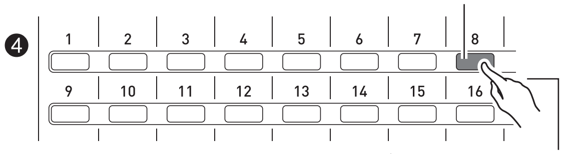
3. **スライダーを動かして、そのスライダーに割り当てた設定対象パートの設定を調整します。**

- 設定項目は⓱**（<、∧、∨、>）**を使って選んでください。

4. パート01～16の各パートのオンオフは、❹（1～16）で切り替えることができます。

- ボタンを押すごとに、ボタンの点灯（オン）と消灯（オフ）が交互に切り替わります。
- ボタンをしばらく押したままにすると、そのパートのみをオン（ソロ状態）にすることができます。同じボタンをもう一度押すと、ソロ状態を解除します。

例：パート08をソロ状態にする場合



ミキサーの設定内容

■パート01～16のパート設定項目

表示	内容	設定範囲
Part	パートオンオフ（Part Off/On）。各パートのオフとオンを切り替える。❹**（1～16）**で切り替えるパートのオンオフ（72ページ）と同じパラメーター。	Off, On
Tone	パートトーン（Part Tone）。各パートの音色。 この項目の選択中には、トーンモードと同様の操作で音色を選ぶことができる。 • DSP付き音色は、音色名の隣に "DSP" と表示します（35ページ）。	パート01： Solo Synth P000 - PCM Drum U309 パート02 - 16： PCM Tone P100 - PCM Drum U309
Volume	パートの音量（Part Volume）。各パートの音量。	0 - 127
Pan	パートパンニング（Panning）。音の左右定位の調整。	−64 - 0 - +63
CoarseTune	パートコースチューン（Part Coarse Tune）。音の高さを半音単位で切り替える。	−12 - 0 - +12
FineTune	パートファインチューン（Fine Tune）。音の高さをセント単位で切り替える。	−99 - 0 - +99
BendRange	パートベンドレンジ（Part Bend Range）。⓳**（BENDER）**を回し切ったときの、ピッチ変化幅（半音単位）。	−24 - 0 - +24
DSP Line	パートDSPライン（Part DSP Line）。各パートの音にDSP（34ページ）をかけるかどうかを選ぶ。	Off, On
Rev Send	パートリバーブセンド（Part Reverb Send）。各パートのリバーブ効果（34ページ）のかかり具合。	0 - 127
Cho Send	パートコーラスセンド（Part Chorus Send）。各パートのコーラス効果（34ページ）のかかり具合。	0 - 127

■外部入力パートのパート設定項目

表示	内容	設定範囲
Part	「パート01～16のパート設定項目」（72ページ）と同じ	
Volume		
Pan		
DSP Line		
Rev Send		
Cho Send		
N.Thresh	ノイズゲートのしきい値（Noise Gate Threshold）。ノイズ軽減のため、この設定値より小さい音量の入力音はカットする。	0 - 127
N.Release	ノイズゲートリリース（Noise Gate Release）。入力音の音量がノイズゲートのしきい値を下回った時点から、入力音をカットするまでの時間。	0 - 127
Auto Level	自動レベル調整（Auto Level Control）。入力音のレベルを自動的に整える効果。大きい設定値ほど効果が大きくなる。	Off, 1 - 3

■全体設定項目

表示	内容	設定範囲
Volume	全体の音量（Master Volume）。全パートまとめての音量設定。	0 - 127
Pan	全体のパンニング（Master Panning）。全パートまとめての、音の左右定位調整。	−64 - 0 - +63

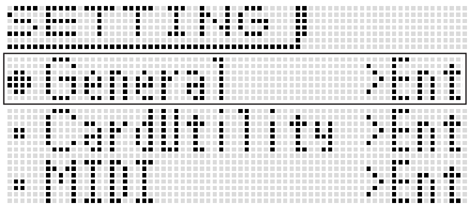
本機全体にかかわる設定

本機全体にかかわる、以下の設定を変更します。

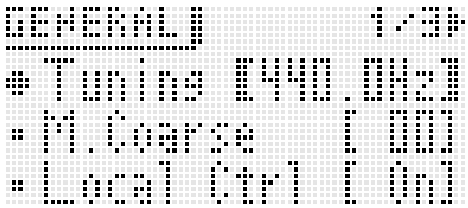
- チューニング（音の高さを微調整する）
- ローカルコントロール
- マスターコースチューン（音の高さを半音単位で変える）
- 電源を入れた直後のモード
- 液晶画面のコントラスト
- オートパワーオフ機能（9ページ）のオンオフ

1. ❼（SETTING）を押します。

設定画面になり、“General >Ent”が選ばれています。



2. ⓱（ENTER）を押します。



3. ⓱（<、∧、∨、>）を使って設定項目を選び、⓯（ダイヤル）または⓱（−、+）で設定値を変更します。

設定項目

表示	内容	設定範囲
Tuning	チューニング（Tuning）。本機全体の音の高さを、0.1ヘルツ単位で微調整する。	415.5 - 465.9Hz
M.Coarse	マスターコースチューン（Master Coarse Tune）。本機全体の音の高さを、半音単位で調整する。	−24 - 0 - +24
Local Ctrl	ローカルコントロール（Local Control）。オフにすると鍵盤を弾いても本機の音源が鳴らなくなる。鍵盤やペダルで外部音源のみを鳴らしたいときにオフにする。	Off, On
Start Up	起動モード（Start Up Item）。本機の電源を入れた直後のモードを下記の3種類から選ぶ。 Perfm：パフォーマンスモード Tone：トーンモード S.Seq：ステップシーケンサーモード	左記参照
Contrast	液晶画面のコントラスト（LCD Contrast）。液晶画面のコントラストを調整する。	1 - 17
Auto Power	オートパワーオフ機能のオンオフ（Auto Power Off）。オフにすると、オートパワーオフ機能（9ページ）を解除する。	Off, On

4. 設定が終わったら、❼（SETTING）を押して、設定画面を終了します。

MIDI 機能を使ってみる

MIDI について

電子楽器同士、あるいは電子楽器とコンピューター機器との間で情報をやり取りできるように、デジタル信号の仕様や端子の形状について定めた統一規格のことです。
本機のMIDI仕様について、詳しくは以下のホームページに公開している「MIDIインプリメンテーション」をご覧ください。
http://casio.jp/support/emi/

メモ

- 本機と他の電子楽器とを接続してMIDI演奏を行う場合は、お互いのMIDI端子同士を、別売または市販のMIDIケーブルで接続してください（7ページ）。
- パソコンとの接続は、82ページをご参照ください。
- 本機の各パート（71ページ）と、MIDI IN、MIDI OUTチャンネルの対応については、70ページ「パフォーマンスの編集内容」をご参照ください。
- 本機はGM（General MIDI Level 1）に準拠しています。

MIDI関係の設定

1. **❼(SETTING)を押します。**

2. **⓱(∨)を押して"MIDI >Ent"を選び、⓱(ENTER)を押します。**

3. **⓱(<、∧、∨、>)を使って設定項目を選び、⓯(ダイヤル)または⓱(−、+)で設定値を変更します。**

設定項目

表示	内容	設定範囲
Device ID	デバイスID(Device ID)。MIDIのシステム・エクスクルーシブ・メッセージ送受信での、本機のID番号を選ぶ。 • "All"を選ぶと、システム・エクスクルーシブ・メッセージをID番号に係らず受信する。 • ID番号等の詳細は、MIDIインプリメンテーション(http://casio.jp/support/emi/)参照。	1 - 16, ALL
Basic Ch	ベーシックチャンネル(Basic Channel)。後述の"Perform NRPN"、"S.Seq NRPN"などのMIDIメッセージを受信するチャンネルを選ぶ。	1 - 16
MIDIOutSel	MIDIアウト選択(MIDI Out Select)。MIDIアウトとして何を出力するかを選ぶ。※ KEY(Keyboard):鍵盤演奏などの本機の演奏や操作 MIDI(MIDI IN):⓴**(MIDI IN)**に入力されたメッセージ(MIDI THRU) USB(USB IN):⓴**(USB)**に入力されたメッセージ	左記参照
USBOutSel	USBアウト選択(USB Out Select)。USBアウトとして何を出力するかを選ぶ。※ KEY(Keyboard):鍵盤など本機の操作 MIDI(MIDI IN):⓴**(MIDI IN)**に入力されたメッセージ	左記参照
MIDI In	MIDIイン オンオフ(MIDI IN Enable)。この設定をオンにすると、⓴**(MIDI IN)**に入力されたメッセージを本機内部音源に反映する。※	Off, On
USB In	USBイン オンオフ(USB IN Enable)。この設定をオンにすると、⓴**(USB)**に入力されたメッセージを本機内部音源に反映する。※	Off, On
Sync Mode	シンクモード(Sync Mode)。MIDIによる本機と外部機器との同期設定。※ Off:同期しない。 Mast(Master):本機からClock、Start/Stop(ステップシーケンサー)などを出力して、外部機器をコントロールする。 Slav(Slave):外部機器からのClock、Start/Stopなどを受信して動作する。 • Clockを受信しないと、ステップシーケンサーやフレーズシーケンサーの再生ができない。また Start/Stopはステップシーケンサーのスタート/ストップとみなす。	左記参照
Perform NRPN	パフォーマンスNRPN変更(Performance NRPN Change)。この設定をオンにすると、外部機器からのMIDI NRPNメッセージで本機のパフォーマンス(66ページ)を選択できる。	Off, On
S.Seq NRPN	ステップシーケンサーNRPN変更(Step Seq NRPN Change)。この設定をオンにすると、外部機器からのMIDI NRPNメッセージで本機のシーケンス(48ページ)を選択できる。	Off, On
Phrase NRPN	フレーズNRPN変更(Phrase NRPN Change)。この設定をオンにすると、外部機器からのMIDI NRPNメッセージで本機のフレーズ(41ページ)を選択できる。	Off, On
Arp NRPN	アルペジオNRPN変更(Arpeggio NRPN Change)。この設定をオンにすると、外部機器からのMIDI NRPNメッセージで本機のアルペジオタイプ(37ページ)を選択できる。	Off, On

※これらの設定変更を有効にするには、本機の電源を入れなおしてください。設定画面を抜ける際に、そのことを告知するメッセージが画面に表示されます。

4. **設定が終わったら、❼(SETTING)を押して、設定画面を終了します。**

メモ

• MIDIデータ送信のチャンネル切り替えなど、パフォーマンス編集で変更できる設定もあります。70ページの"MIDI >Ent"グループをご参照ください。

保存したデータを消去する

ご自分で保存したユーザー音色やユーザーシーケンスなどのデータを消去することができます。

1. **79ページ「本機のデータをタイプ別にカードに保存するには」の手順2の表組みを参照し、消去したいデータの種類に応じた操作を行います。**

2. **⑰(∧、∨)を使って●を“Clear USER”に移動し、⑰(ENTER)を押します。**

- 次のようなメニュー画面が表示されます(以下はステップシーケンサーモードから表示した場合の例です)。



- フレーズシーケンサーの場合は、フレーズのデータサイズも表示します。

3. **⑮(ダイヤル)または⑰(ー、+)を使って、消去する番号を選びます。**

4. **⑰(ENTER)を押します。**

5. **“Sure?”という確認メッセージが表示されるので、消去を実行する場合は⑰(YES)を、操作をキャンセルする場合は⑰(NO)を押します。**

本機全体の設定内容やデータを初期化する(イニシャライズ)

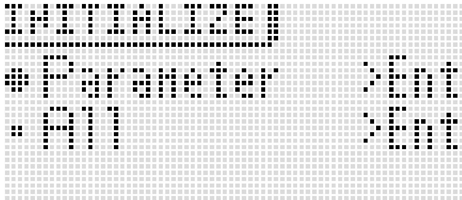
本機の設定内容やデータをまとめて初期化することができます。

1. **⑦(SETTING)を押します。**

2. **⑰(ENTER)を押します。**

3. **⑰(<、∧、∨、>)を使って“Initialize >Ent”を選び、⑰(ENTER)を押します。**

イニシャライズ画面になります。



4. **⑰(∧、∨)を使って、初期化対象を選びます。**

初期化対象

表示	内容
Parameter >Ent	パラメーターの初期化(Parameter)。LCDコントラスト(73ページ)以外の、本機の全設定内容を初期化する。
All >Ent	すべての初期化(All)。本機のすべての設定内容と保存データを初期化する。また、ユーザーウェーブを消去する。

5. **⑰(ENTER)を押します。**

“Sure?”と表示されます。

6. **⑰(YES)を押します。**

“Complete!”が表示されたら、初期化完了です。

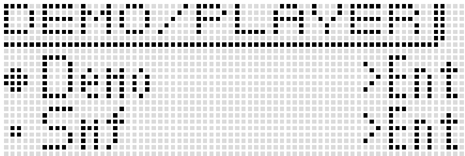
7. **⑦(SETTING)を押して、設定画面を終了します。**

- 以下のホームページ(http://casio.jp/support/emi/)から、工場出荷直後の本機の設定内容やデータをダウンロードして、本機へ保存することができます。
  パソコンとの接続についての詳細は、82ページ「パソコンとの接続について」を参照してください。

デモ曲やカード上のファイルを再生する

デモンストレーション用の内蔵曲（デモ曲）や、メモリーカードに保存している楽曲ファイル（SMF）を再生して楽しむことができます。

1. ❼（SETTING）と❼（WRITE）を同時に押します。



2. ⓱（∧、∨）を使って、再生対象を選びます。

再生対象

表示	内容
Demo >Ent	デモ曲（Demo）。本機の性能をデモンストレーションするための内蔵曲。
Smf >Ent	SMF曲（Standard MIDI File）。本機に装着したメモリーカードに保存している楽曲ファイル。 • 再生可能な楽曲ファイルは、SMFフォーマット0、1のMIDIファイル（MID）です。 • 再生するファイルは必ず、カード内の“MUSICDAT”フォルダ（80ページ）の中に保存してください。

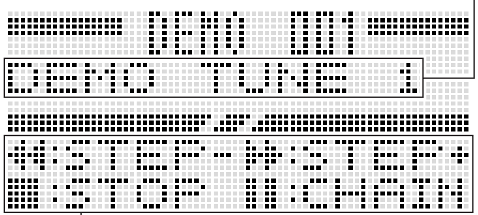
3. ⓱（ENTER）を押します。

再生画面になり、デモ曲は自動で再生スタートします。

- **⓱（–、+）**でファイルを選び、**❿（START/STOP）**を押して再生をスタートさせてください。
- 再生中には、**⓯（ダイヤル）**または**⓱（–、+）**で曲やファイルを変更することができます。
  また、**❿（4つのボタン）**で曲の早送りなどが可能です（下記「操作ガイド」参照）。

デモ曲の再生画面

曲名



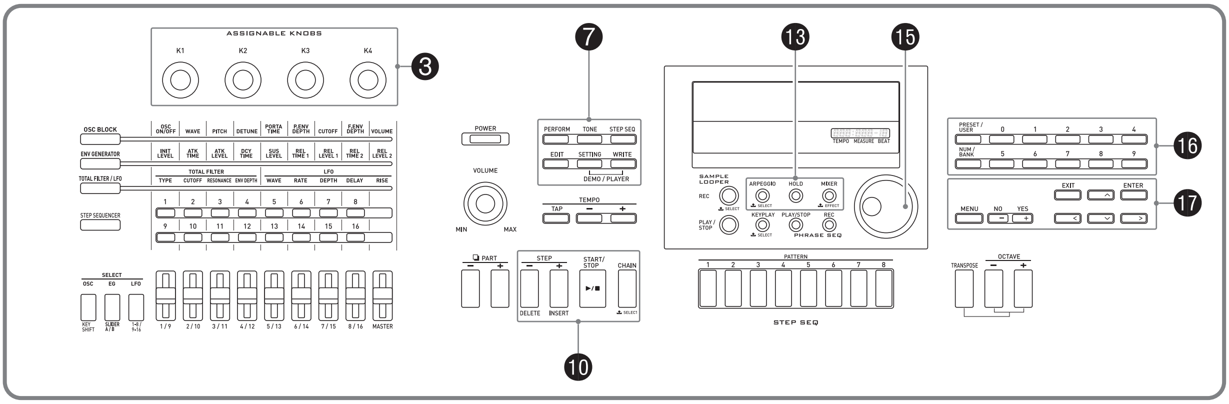
操作ガイド
◀◀（早戻し）：**❿（STEP –）**
▶▶（早送り）：**❿（STEP +）**
■（停止）　：**❿（START/STOP）**
❚❚（一時停止）：**❿（CHAIN）**

4. ❿（START/STOP）を押します。

再生を停止します。

- **❼（SETTING、WRITE）**の同時押し、あるいは**⓱（EXIT）**押しでも、停止させることができます。

メモリーカードを使用する



SDメモリーカードやSDHCメモリーカード（以下「カード」と表記）を使うと、本機のユーザーエリアとカードの間でデータを転送（ユーザーエリアからカードへの保存、カードからユーザーエリアへの読み込み）したり、カード上の楽曲ファイル（MIDIファイル）を本機で再生したりすることができます。

重 要

- 以下のカードをご使用ください。
  規格：SDHCメモリーカード、または
  SDメモリーカード
  容量：32GB以下
  これ以外のカードはご使用になれません。
- SDHCロゴはSD-3C, LLCの商標です。

利用可能なデータの種類と内容

■カードへの保存とカードからの読み込みが可能なデータ

データの種類	内容（拡張子）
ユーザーパフォーマンス（65ページ）	本機で編集したパフォーマンスのデータ（ZPF）
ユーザーPCMメロディー音色（29ページ）	本機で編集したメロディー音色のデータ（ZTN）
ユーザーソロシンセサイザー音色（21ページ）	本機で編集したソロシンセサイザー音色のデータ（ZSY）
ユーザーPCMドラム音色（29ページ）	本機で編集したドラム音色のデータ（ZDR）
ユーザーウェーブ音色（30ページ）	本機で編集したユーザーウェーブ音色のデータ（ZWT）
ユーザーDSP（36ページ）	本機で編集したDSPのデータ（DS7）
ユーザーステップシーケンス（57ページ）	本機で記録したステップシーケンスのデータ（ZSS）
ステップシーケンスチェーン（58ページ）	本機で記録したシーケンスチェーンのデータ（ZSC、MID（保存のみ））
ユーザーフレーズ（45ページ）	本機で記録したフレーズのデータ（ZPH）
ユーザーアルペジオ（38ページ）	本機で編集したアルペジオのデータ（ZAR）
全データ	上記すべてのデータ（ZAL）
設定データ	本機で設定したデータ（ZST）

- 個別データの保存／読み込みについては、79ページ「本機のデータをカードに保存する」および80ページ「カードから本機へデータを読み込む」をご参照ください。
- 全データの保存／読み込みについては、80ページ「本機の全データを一括してカードに保存するには」、および81ページ「カードから本機へ全データを一括して読み込むには」をご参照ください。

■カードから直接再生できるデータ

データの種類	内容（拡張子）
楽曲ファイル（81ページ）	SMFフォーマット0、1のMIDIファイル（MID）

メモ

- 本機が対応していないメモリーカードに格納された、利用可能データを本機で使用したい場合は、本機で利用可能なメモリーカードにそのデータをコピーして本機に読み込むか、そのデータをパソコンからデータエディターを使って本機に転送する必要があります。詳しくは、82ページ「パソコンとの接続について」をご参照ください。

カードとカードスロットの取扱い上のご注意

重 要

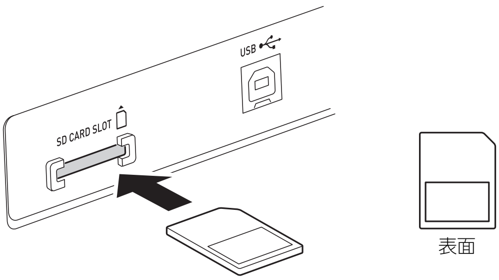
- カードに付属している取扱説明書の注意事項をお守りください。
- カードには、書き込み禁止スイッチがあります。誤ってデータを消さないようにしたいときに使用してください。
- 以下のような場所での保管や使用は避けてください。カード上のデータが壊れる場合があります。
  – 高温多湿、または腐食性のある場所
  – 強い静電気や電気的ノイズの発生しやすい場所
- カードを抜き差しするときに、カードの接触面に直接触れないでください。
- データの保存処理中は、液晶画面に“Please Wait”と表示されますので、本機の操作を一切行わないでお待ちください。この表示中に本機の電源が落ちたりカードが抜かれたりすると、データが破損・消失したり、❻(POWER)を押しても電源が入らなくなる恐れがあります。万一本機の電源が入らなくなったときは、84ページ「困ったときは」をご参照ください。
- “No Card”の表示は、カードスロットにカードが挿入されていないときに現れます。カードが挿入されているときの表示については、81ページ「カード上のファイルを再生する」をご参照ください。
- カードスロットには、指定のカード以外は決して入れないでください。故障の原因となります。
- 手の指やカードから静電気がカードスロット部に伝わると、本機が誤作動する場合があります。このような場合は一度本機の電源を切ってから、電源を入れ直してください。
- 長時間使用すると取り出したカードが温かくなっている場合がありますが、故障ではありません。

カードを本機に入れる・取り出す

重 要

- カードには表裏と前後の方向があります。無理に入れようとすると破損する恐れがあります。

1. カードの表面を上にして、カードスロット⓴(SD CARD SLOT)へカチッと音がして止まるまで押し込みます。



2. 取り出すときは、カードをさらに押し込みます。
ロックが外れて、カードが少し押し出されます。出てきた部分をつまんで引き抜きます。

カードをフォーマットする

重 要

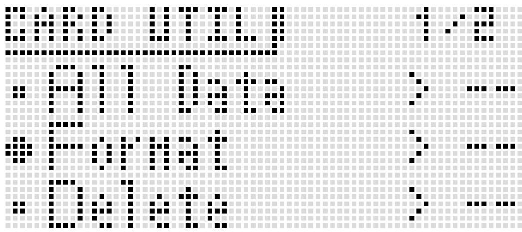
- 最初に、必ず本機でカードをフォーマットしてください。
- フォーマットする前に、カードに大切なデータが保存されていないことをご確認ください。
- 本機でのフォーマットは、クイックフォーマットを実行します。データを完全に消去するにはパソコンなどで通常のフォーマットを行ってください。

1. フォーマットするカードを、本機のカードスロットに装着します。
- カードの書き込み禁止スイッチを解除して、書き込みができるようにしておいてください。

2. ❼(SETTING)を押します。

3. ⓱(∧、∨)を使って●を“CardUtility”に移動し、⓱(ENTER)を押します。
- “CARD UTIL”画面が表示されます。

4. ⓱(∧、∨)を使って“Format”に●を移動します。



5. ⓱(ENTER)を押します。
- “Sure?”という確認メッセージが表示されます。

6. フォーマットを実行して良い場合は⓱(YES)を、操作をキャンセルする場合は⓱(NO)を押します。
- 画面に“Please Wait”(実行中)と表示されます。この間は、本機の操作を一切行わないでください。フォーマットが終了すると、画面に“Complete!”(完了)と表示されます。
- フォーマットには数分かかる場合があります。

本機のデータをカードに保存する

本機のデータをタイプ別にカードに保存するには

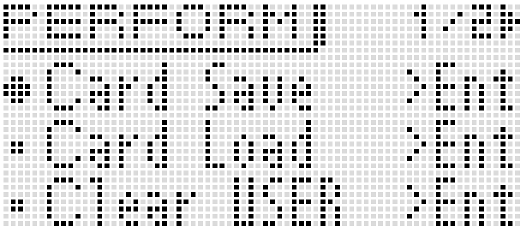
1. カードを本機のカードスロットに装着します。

2. カードに保存したい本機のデータの種類に応じて、次の操作を行います。

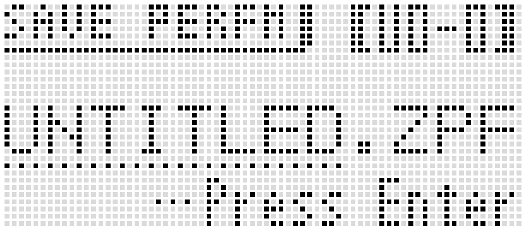
このデータを保存するには:	この操作を行う:
ユーザーパフォーマンスの1つ	1. ❼**(PERFORM)**を押す。 2. ⓱**(MENU)**を押す。
ユーザー音色の1つ(ユーザーソロシンセサイザー、ユーザーPCMメロディー、ユーザーPCMドラム、ユーザーウェーブ)	1. ❼**(TONE)**を押す。 2. ⓯のダイヤルまたは⓰のテンキーを使って、音色を選ぶ。 3. ⓱**(MENU)**を押す。
ユーザーウェーブのひとつ	1. ⓬**(REC)**を押し続けて、“LOOPER”を表示させる。 2. ⓱**(MENU)**を押す。
ユーザーDSPの1つ	1. ⓭**(MIXER)**を押し続けて、“EFFECT”を表示させる。 2. ⓱**(<、∧、∨、>)**を使って、“DSP Select”に●を移動し、⓱**(ENTER)**を押す。 • ソロシンセサイザー音色の場合は、“Ent”が表示されない。 3. ⓱**(MENU)**を押す。
ユーザーステップシーケンスの1つ	1. ❼**(STEP SEQ)**を押す。 2. ⓱**(MENU)**を押す。
ステップシーケンスチェーンの1つ	1. ❿**(CHAIN)**を押し続けて、“CHAIN”を表示させる。 2. ⓱**(MENU)**を押す。
ユーザーフレーズの1つ	1. ⓮**(KEY PLAY)**を押し続けて、“PHRASE”を表示させる。 2. ⓱**(MENU)**を押す。
ユーザーアルペジオの1つ	1. ⓭**(ARPEGGIO)**を押し続けて、“ARPEGGIO”を表示させる。 2. ⓱**(MENU)**を押す。
全データ	1. ❼**(SETTING)**を押す。 2. ⓱**(∧、∨)**を使って、“CardUtility”に●を移動し、⓱**(ENTER)**を押す。 3. ⓱**(∧、∨)**を使って、“All Data”に●を移動し、⓱**(ENTER)**を押す。
設定データ	1. ❼**(SETTING)**を押す。 2. ⓱**(∧、∨)**を使って、“CardUtility”に●を移動し、⓱**(ENTER)**を押す。 3. ⓱**(∧、∨)**を使って、“SettingData”に●を移動し、⓱**(ENTER)**を押す。

3. ⓱(∧、∨)を使って●を“Card Save”(全データの場合“Save”)に移動し、⓱(ENTER)を押します。

- 次のようなメニュー画面が表示されます(以下はパフォーマンスモードから表示した場合の例です)。



4. ⓱(ENTER)を押します。



5. 保存する番号(必要に応じてバンクも)、およびファイルの名前を入力します。

初期表示されているファイル名を、次の要領で変更してください。

(1) ⓱**(<、>)**を使って、変更したい文字にカーソルを移動します。

(2) ⓯**(ダイヤル)**または⓱**(−、+)**を使って、文字を切り替えます。

- 文字の入力方法は、11ページ「自分の音を作ってみよう！」を参照してください。
- ファイル名の文字は下記の中から選べます。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	$	&	_	'
(	)	-	^	{	}	@	~	`	

- ファイルの末尾3文字は、ファイルの拡張子です。拡張子は保存するデータの種類によって異なります。

6. ⓱(ENTER)を押します。

7. “Sure?”という確認メッセージが表示されるので、保存する場合は⓱(YES)を、操作をキャンセルする場合は⓱(NO)を押します。

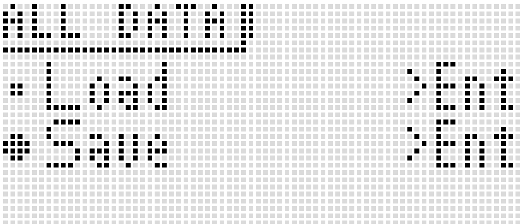
本機の全データを一括してカードに保存するには

1. ❼(SETTING)を押します。

2. ⓱(∧、∨)を使って●を"CardUtility"に移動し、⓱(ENTER)を押します。
- "CARD UTIL"画面が表示されます。

3. ⓱(∧、∨)を使って"All Data"に●を移動し、⓱(ENTER)を押します。

4. ⓱(∧、∨)を使って●を"Save"に移動します。



- この後の操作は、79ページ「本機のデータをタイプ別にカードに保存するには」の手順3以降と同じです。

■カード内のデータ(ファイル)の保存場所について

以上の操作により本機のデータが、カード内の"MUSICDAT"フォルダの中にファイルとして保存されます。
- "MUSICDAT"フォルダは、本機でカードをフォーマットしたとき(78ページ)に自動的に作られます。
- "MUSICDAT"フォルダ以外の場所に保存されているファイルは、本機での読み込みや消去、ファイル名の変更ができなくなります。また"MUSICDAT"の中にさらにフォルダを作って、そこにファイルを入れた場合にも、読み込みや消去ができなくなりますのでご注意ください。

カードから本機へデータを読み込む

重 要

- 読み込むデータ(ファイル)は、必ずカードの"MUSICDAT"フォルダの中に保存してください。

カードから本機へタイプ別にデータを読み込むには

1. カードを本機のカードスロットに装着します。

2. 79ページ「本機のデータをタイプ別にカードに保存するには」の手順2の表組みを参照し、カードから本機へ読み込みたいデータの種類に応じた操作を行います。

3. ⓱(∧、∨)を使って●を"Card Load"(全データの場合"Load")に移動し、⓱(ENTER)を押します。
- 次のようなメニュー画面が表示されます(以下はステップシーケンサーモードから表示した場合の例です)。



4. ⓯(ダイヤル)または⓱(−、+)を使って、本機へ読み込みたいファイルを表示します。

5. ⓱(∨)を使ってカーソルを下へ移動し、⓯(ダイヤル)または⓱(−、+)を使って読み込み先を表示します。

6. ⓱(ENTER)を押します。

7. "Sure?"という確認メッセージが表示されるので、読み込みを実行する場合は⓱(YES)を、操作をキャンセルする場合は⓱(NO)を押します。

カードから本機へ全データを一括して読み込むには

1. ❼(SETTING)を押します。

2. ⓱(∧、∨)を使って●を"CardUtility"に移動し、⓱(ENTER)を押します。
- "CARD UTIL"画面が表示されます。

3. ⓱(∧、∨)を使って"All Data"に●を移動し、⓱(ENTER)を押します。
- この後の操作は、80ページ「カードから本機へタイプ別にデータを読み込むには」の手順3以降と同じです。

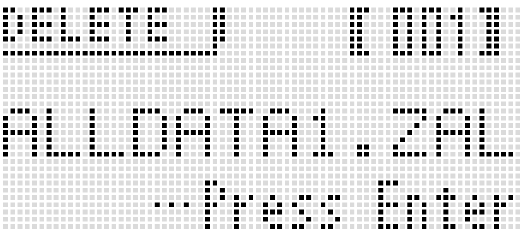
ファイルを削除する

1. カードを本機のカードスロットに装着します。

2. ❼(SETTING)を押します。

3. ⓱(∧、∨)を使って●を"CardUtility"に移動し、⓱(ENTER)を押します。
- "CARD UTIL"画面が表示されます。

4. ⓱(∧、∨)を使って"Delete"に●を移動し、⓱(ENTER)を押します。
- 削除するファイルを指定する画面が表示されます。



5. ⓯(ダイヤル)または⓱(−、+)を使って、削除するファイルを表示します。

6. ⓱(ENTER)を押します。

7. "Sure?"という確認メッセージが表示されるので、削除して良い場合は⓱(YES)を、操作をキャンセルする場合は⓱(NO)を押します。
- ⓱(YES)を押すと、"Please Wait"(実行中)と表示されます。この間は、本機の操作を一切行わないでください。削除が終了すると、"Complete!"(完了)と表示されます。

ファイル名を変更する

1. カードを本機のカードスロットに装着します。

2. ❼(SETTING)を押します。

3. ⓱(∧、∨)を使って●を"CardUtility"に移動し、⓱(ENTER)を押します。
- "CARD UTIL"画面が表示されます。

4. ⓱(<、∧、∨、>)を使って"Rename"に●を移動し、⓱(ENTER)を押します。
- 名前を変更するファイルを指定する画面が表示されます。

5. ⓯(ダイヤル)または⓱(−、+)を使って、名前を変更するファイルを表示します。

6. ⓱(<、>)を使って、ファイル名の中から変更したい文字にカーソルを移動し、⓯(ダイヤル)または⓱(−、+)を使って文字を切り替えます。

7. 変更が済んだら、⓱(ENTER)を押します。

8. "Sure?"という確認メッセージが表示されるので、ファイル名を変更して良い場合は⓱(YES)を、操作をキャンセルする場合は⓱(NO)を押します。
- ⓱(YES)を押すと、"Please Wait"(実行中)と表示されます。この間は、本機の操作を一切行わないでください。変更が終了すると、"Complete!"(完了)と表示されます。

カード上のファイルを再生する

パソコンを使ってカードに保存した楽曲ファイルを、本機で再生することができます。
再生方法については、76ページ「デモ曲やカード上のファイルを再生する」を参照してください。

パソコンとの接続について

パソコンと接続する

この楽器とパソコンを接続して演奏情報（MIDIデータ）の送受信ができます。楽器演奏をパソコンの音楽ソフト（市販品）へ送って記録したり、パソコンからこの楽器へデータを送って音を鳴らすことができます。

パソコンの動作環境

MIDIデータを送受信するために必要なパソコン環境は下記のとおりです。お手持ちのパソコン環境を必ず事前にご確認ください。

- 対応OS
  Windows® XP（SP2以降）※1
  Windows Vista® ※2
  Windows® 7 ※3
  Mac OS® X（10.3.9、10.4.11、10.5.X、10.6.X、10.7.X）
  ※1：Windows XP Home Edition
  　　Windows XP Professional（32bit版）
  ※2：Windows Vista（32bit版）
  ※3：Windows 7（32bit版、64bit版）
- USBポート

重要

- **上記の対応OS以外のパソコンを接続すると、パソコンが故障する場合があります。絶対に接続しないでください。**

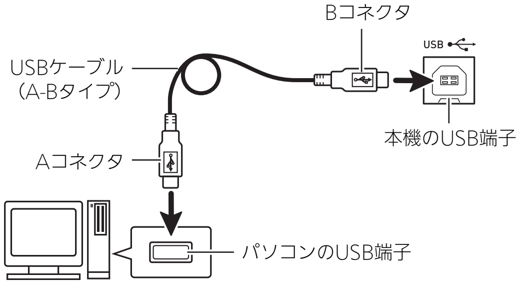
接続方法

重要

- **正しい手順で接続しないとデータの送受信ができなくなる場合があります。必ず下記の手順に従って接続してください。**

1. **本機の電源を切り、パソコンを起動させておきます。**
- パソコンの音楽ソフトは起動させないでください。

2. **市販のUSBケーブルで、パソコンと本機を接続します。**



3. **本機の電源を入れます。**
- 初めての接続では、データを送受信するために必要なドライバが自動でパソコンにインストールされます。

4. **パソコンの音楽ソフト（市販品）を起動させます。**

5. **パソコンの音楽ソフトの設定で、MIDIデバイスとして下記のいずれかを選びます。**
CASIO USB-MIDI：（Windows 7、Windows Vista、
　　　　　　　　Mac OS Xの場合）
USBオーディオデバイス：（Windows XPの場合）
- MIDIデバイスの選択方法については、お使いの音楽ソフトのマニュアルをご覧ください。

重要

- **パソコンの音楽ソフトを起動させる前に、必ず本機の電源を入れておいてください。**

メモ

- 1回接続に成功した後は、USBケーブルをつないだままでパソコンや本機の電源を入れなおすことができます。
- 本機からのMIDIデータ送信でのチャンネル切り替えなど、MIDI関係の設定を変えることができます。詳しくは、74ページ「MIDI関係の設定」をご参照ください。
- 本機のMIDIデータ送受信の詳しい仕様や、接続についての最新のサポート情報は、下記のホームページをご覧ください。
  http://casio.jp/support/emi/

本機のデータをパソコンに保存する／本機のデータをパソコンで編集する

本機で保存したユーザー音色や、フレーズなどのデータをパソコンに転送して保存したり、そのデータをいつでも本機に転送して戻すことができます。
また、本機の音色やパフォーマンスなどのデータ編集を、より作業しやすいパソコン画面から行うこともできます。
これらの作業には、専用のアプリケーションソフト（データエディター）が必要です。

1. **以下のホームページから、データエディターと操作マニュアルをダウンロードして、お手持ちのパソコンに保存します。**
http://casio.jp/support/emi/
- 本機の製品紹介のページにデータエディターのページへのリンクが貼られています。製品紹介のページが見つからない場合は、上記ホームページの検索フォームに本機の製品名を入力して検索してください。
- ダウンロードする前に、データエディターを使用するために必要なパソコン環境などについて、必ずご確認ください。
- ホームページの内容は、予告なく変更される場合があります。

2. **手順1でダウンロードした操作マニュアルに従って、データエディターをインストールします。**

3. **操作マニュアルに従って、データ転送や編集を行ってください。**
- 転送できるデータの種類や、編集できる内容については、操作マニュアルをお読みください。

資料

エラーメッセージ一覧

表示	原因	解決方法
Format	1. カードのフォーマットが本機に適合していない。 2. 容量が32GBより大きいカードを使っている。 3. SDXCカードを使用している。 4. カードが壊れている。	1. 本機でカードをフォーマットする(78ページ)。 2. 32GB以下の容量のカードを使用する。 3. 本機はSDXCカードには対応していません。別のカードを使ってください。 4. 別のカードを使う。
Card Full	カードの空き領域が足りない。	カードに保存しているファイルを消去して、空き領域を増やす(81ページ)。または別のカードを使う。
Card R/W	カードが壊れている。	別のカードを使う。
No Card	1. 本機のカードスロットに、カードが正しくセットされていない。 2. 操作の途中でカードが抜き差しされた。	1. カードスロットにカードを正しくセットする。 2. 本機の操作中にはカードを動かさない。
No Data	データが入っていない本機のユーザーエリア(ユーザーリズム番号、ユーザーソング番号など)を選んで、カードに保存しようとした。	データを記録してあるユーザーエリアを選ぶ。
No File	1. カードの中に、"MUSICDAT" フォルダ(80ページ)がない。 2. "MUSICDAT" フォルダの中に読み込みや再生ができるファイルがない。	1. パソコンでカード内に "MUSICDAT" フォルダを作る。または本機でカードをフォーマットする(78ページ)。 2. 読み込みや再生したいファイルを、"MUSICDAT" フォルダの中へ移動する。
Not SMF0/1	SMFフォーマット2のファイルを再生しようとした。	本機で再生できるSMFのフォーマットは、"0" または "1" です。
Protect	カードが書き込み禁止になっている。	カードのプロテクトスイッチを切り替えて、書き込みできるようにする。
Read Only	カードに入っている読み込み専用ファイルと同じ名前で、別のデータを保存しようとしている。	• 別の名前に変えて保存する。 • カードのファイルから読み込み専用属性を外して、上書き保存する。 • 別のカードを使う。
Size Over	1. カードの楽曲ファイルのサイズが大きすぎて、本機で再生できない。 2. 本機へ読み込もうとしているデータのサイズが大きすぎて、読み込めない。 3. チェーンのSMFデータのサイズが大きすぎて、データを変換しカードに保存することができない。	1. 本機では最大で320キロバイトの楽曲ファイルまで再生できます。 2. 本機で読み込みできるデータの最大サイズ(1データあたり)は下記のとおりです。 ユーザーフレーズ: 約8キロバイト なお、読み込みが可能なユーザーフレーズの総容量(100データ全体の容量)は、約128キロバイトです。 3. 本機では最大で320キロバイトのチェーンのSMFデータまで、データを変換しカードに保存することができます。
Wrong Data	1. カードのデータが壊れている。 2. カードのデータが本機で操作できない内容になっている。	別のカードを使う。
Memory Full	フレーズシーケンサーの操作に必要なメモリー容量が不足している。	別のフレーズで容量に収まるように録音する。
File Name	カード上のファイルの名前の変更時に、既存ファイルの名前を指定した。	既存ファイルで使われていない名前に変更する。
Invalid Tone	PART1(ZONE1)以外で、シンセサイザー音色を選択した。	ZONE1で、シンセサイザー音色を選択する。
Battery Low	電池残量が少ない。	新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する(9ページ)。
Write Error!	本機に内蔵されている保存メモリーへの書き込みが失敗した。	保存の操作をやり直す。

困ったときは

症状	対策
付属品	
梱包箱のなかに付属品が見つからない。	緩衝材の中も探してみる。
電源	
電源が入らない。	• ACアダプターの接続状態や、電池の装着方向が正しいか確認する（9ページ）。 新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する（9ページ）。
電源ボタン❻**（POWER）**を押すと、液晶画面が一瞬点灯し、電源が入らない。	❻**（POWER）**をしっかりと押し直してください。
大きな音を出すと、突然電源が切れる。	新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する（9ページ）。
数分ほど弾かないでいると、突然電源が切れる。	オートパワーオフ機能を解除する（73ページ）。
表示	
液晶画面の表示が暗くなったり、ちらつくようになった。	新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する（9ページ）。
液晶画面の表示が一定の方向からしか見えない。	本機の製造上の制約等によるもので、故障ではありません。
音	
鍵盤を弾いても音が出ない。	• 音量の設定（10ページ）を変えてみる。 • 本機はスピーカーを内蔵しておりませんので、何も接続しないと音が出ません（7ページ）。
ステップシーケンサーをスタートしても音が出ない	アルペジオ機能をステップシーケンサーのスタートのトリガーにしていると、鍵盤を押さえるまでシーケンスがスタートになりません。
音が鳴りっぱなしで止まらなくなった。	新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する（9ページ）。
鳴らしている音が途切れてしまう。	同時に鳴っている音の数が64（音色によっては1～32）を超えると発生します。故障ではありません。
音量や音質が変わってしまった。	• 音量の設定（10ページ）を変えてみる。 • 新しい電池に交換する。またはACアダプターを使用する（9ページ）。
鍵盤を弾くタッチを変えても、出る音の音量が変わらない。	タッチの設定（68ページ）を変えてみる。
特定の鍵盤の音量や音質が、他の鍵域の鍵盤と若干違って聴こえる。	本機のシステムの制約等によるもので、故障ではありません。
端の方の鍵盤を弾いていると、同じオクターブの音が繰り返されるように聴こえる音色がある。	本機のシステムの制約等によるもので、故障ではありません。
音の高さが他の楽器とあわない（あるいは不自然に聴こえる）。	トランスポーズやオクターブシフトの設定を確認する（34ページ）。
ソロシンセサイザー音色で高い音を弾くと、ノイズが混じる。	本機のシステムの制約等によるもので、故障ではありません。
音の響きが急に変わったように感じる。	リバーブの設定（34ページ）を確認して調整する。
パソコンとの接続	
MIDIデータの送受信ができない。	• 本機とパソコンがUSBケーブルで正しく接続されているか、あるいはパソコンの音楽ソフトの設定でデバイスが正しく選ばれているか確認する（82ページ）。 • 本機の電源を切ってパソコンの音楽ソフトを終了させてから、本機の電源を入れてパソコンの音楽ソフトを再起動させてみる。

製品仕様

型式	XW-G1
鍵盤	61鍵盤
タッチレスポンス機能	2種類、オフ
同時発音数	最大64音(一部音色では1～32音)
音色機能	プリセット420／ユーザー220
ソロシンセサイザー音色	プリセット100／ユーザー100
PCMメロディー音色	プリセット300／ユーザー100
PCMドラム音色	プリセット20／ユーザー10
ユーザーウェーブ音色	ユーザー10
エフェクト機能	
リバーブ	システムリバーブ
コーラス	システムコーラス
DSP	プリセット100／ユーザー100 53タイプ(ノーマル 46、ソロシンセサイザー 7)
マスターイコライザー	4バンド
デモ	3曲
パフォーマンス機能	プリセット100／ユーザー100
フレーズ機能	
プリセットフレーズ	100種類
ユーザーフレーズ	100種類
再生モード	1回、ループ
メモリー容量	128KB
その他	オーバーダビング
ステップシーケンサー機能	
プリセットシーケンス	100種類
ユーザーシーケンス	100種類
トラック数	モノ:8、ポリ:1、コントロール:4
パターン	1シーケンスごとに8種類
チェーン	100種類
最大ステップ数	16ステップ
その他	フレーズ機能のコントロール
サンプルルーパー機能	
ユーザーサンプル	10種類
サンプリング周波数	42 kHz／21 kHz
サンプリングチャンネル	ステレオ／モノラル
サンプリングビット数	16ビット
ミキサー機能	内部16パート＋外部入力パート
その他の機能	
トランスポーズ	±1オクターブ(－12 ～ 0 ～ ＋12半音)
オクターブシフト	±3オクターブ
チューニング	A4＝415.5 ～ 440.0 ～ 465.9Hz
アルペジオ	プリセット:100種類 ユーザー:100種類
MIDI機能	16chマルチティンバー受信、GMレベル1準拠
ホイール	ベンダー 、モジュレーション

メモリーカード	
使用できるメモリーカード	32GB以下のSDメモリーカード、またはSDHCメモリーカード
機能	SMF再生、ファイルの保存／読み込み／消去、カードフォーマット
端子	
USB端子	タイプB
MIDIイン／アウト端子	IN、OUT
サステイン／アサイナブル端子	標準ジャック（サステイン、ソステヌート、ソフト、スタート／ストップ）
ヘッドホン端子	ステレオ標準ジャック
ライン出力端子（R, L/MONO）	標準ジャック×2 出力インピーダンス：2.3kΩ、出力電圧：1.7V（RMS）MAX
オーディオ入力端子	ステレオミニジャック 入力インピーダンス：9kΩ、入力感度：200mV
INST入力端子	標準ジャック 入力インピーダンス：9kΩ、入力感度：200mV
マイク入力端子	標準ジャック（ダイナミックマイクを接続） 入力インピーダンス：3kΩ、入力感度：10mV INST入力・マイク入力A/D変換：42kHz、10ビット
電源端子	DC9.5V
電源	2電源方式
電池	単1形マンガン乾電池または単1形アルカリ乾電池6本使用
電池持続時間	約35時間（アルカリ乾電池、および当社別売品ヘッドホンCP-16使用時）
ACアダプター	AD-E95100LJ
オートパワーオフ機能	約6分後（乾電池使用時）、約4時間（ACアダプター使用時）、キャンセル可能
消費電力	9.5V⎓4W
サイズ幅	幅94.8×奥行き38.4×高さ12.4cm
質量	約5.4kg（乾電池含まず）

- 改良のため、仕様およびデザインの一部を予告なく変更することがあります。

ご使用上の注意

別紙「安全上のご注意」と併せてお読みください。

■設置上のご注意

本機を次のような場所に設置しないでください。

- 直射日光のあたる場所、温度の高い場所。
- 極端に温度の低い場所。
- ラジオや、テレビ、ビデオ、チューナーに近い場所（これらを近くに置いた場合、本機には特に障害はありませんが、近くに置いたラジオやテレビの側に雑音や映像の乱れが起こることがあります）。

■本機のお手入れについて

- お手入れにベンジン、アルコール、シンナーなどの化学薬品は使わないでください。
- 鍵盤などのお手入れは柔らかな布を薄い中性洗剤液に浸し、固く絞ってお拭きください。

■付属品・別売品

付属品や別売品は、本機指定のものをご使用ください。指定以外のものを使用すると、火災・感電・けがの原因となることがあります。

■付属のACアダプターについて

- 本ACアダプターは、使用機器の近くのコンセントに差込んで使用するようにし、不具合時にはコンセントからすぐに取り外せるようにしてご使用ください。
- 本ACアダプターは屋内使用専用です。水滴のかかる場所に置かないでください。また、水の入った花瓶などを本ACアダプターの上にのせないでください。
- 本ACアダプターは、湿気のないところで保管してください。
- 本ACアダプターを新聞紙やテーブルクロス、カーテンなどで覆わないようにしてください。
- 本ACアダプターを長い間お使いにならないときには、コンセントから取り外しておくようにしてください。
- 本ACアダプターは、修理することができません。
- 本ACアダプターの使用環境：温度0～40℃
湿度10%～90%RH
- 出力形式：⊖-◐-⊕

■ウエルドライン

外観にスジのように見える箇所がありますが、これは、樹脂成形上の“ウエルドライン”と呼ばれるものであり、ヒビやキズではありません。ご使用にはまったく支障ありません。

■音のエチケット

楽しい音楽も時と場合によっては気になるものです。特に静かな夜間には小さな音でも通りやすいものです。周囲に迷惑のかからない音量でお楽しみください。窓を閉めたり、ヘッドホンを使用するのもひとつの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

保証・アフターサービスについて

保証書はよくお読みください

保証書は必ず「お買い上げ日・販売店名」などの記入をお確かめのうえ、販売店から受け取っていただき、内容をよくお読みの後、大切に保管してください。

保証期間は保証書に記載されています

修理を依頼されるときは

まず、もう一度、取扱説明書に従って正しく操作していただき、直らないときには次の処置をしてください。

● 保証期間中は

保証書の規定に従ってお買い上げの販売店または取扱説明書等に記載の「修理サービス窓口」が修理をさせていただきます。

- 保証書に「持込修理」と記載されているものは、製品に保証書を添えてご持参またはご送付ください。
- 保証書に「出張修理」と記載されているものは、お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載の「修理に関するお問い合わせ窓口」までご連絡ください。

● 保証期間が過ぎているときは

お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載の「修理に関するお問い合わせ窓口」までご連絡ください。修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理いたします。

あらかじめご了承いただきたいこと

- **「修理のとき一部代替部品を使わせていただくこと」や「修理が困難な場合には、修理せず同等品と交換させていただくこと」があります。
また、特別注文された製品の修理では、ケースなどをカシオ純正部品と交換させていただくことがあります。**
- **修理のとき、交換した部品を再生、再利用する場合があります。修理受付時に特段のお申し出がない限り、交換した部品は弊社にて引き取らせていただきます。**
- **録音機能などのデータ記憶機能付きのモデルでは、修理のとき、故障原因の解析のため、データを確認させていただくことがあります。**
- **日本国内向けの製品は海外での修理受付ができません。修理品は日本まで移動の上、日本国内の「修理サービス窓口」にご依頼ください。**

アフターサービスなどについておわかりにならないときは

お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載の「修理に関するお問い合わせ窓口」にお問い合わせください。

DSPエフェクト

DSPタイプリスト

■ノーマルDSPタイプ

- タイプ番号01～14は「シングルタイプ」、15～46は「デュアルタイプ」のDSPです。シングルタイプは単一構成のDSP、デュアルタイプはシングルタイプ2つを組み合わせたものです。
- デュアルタイプのDSPは、「DSPタイプ名」そのものが、構成元のシングルDSPを表します。
例えばタイプ番号15の "Wah-Compressor" は、シングルDSPの "Wah" と "Compressor" を、この順番で直列に接続したDSPです。

タイプ番号	DSPタイプ名	表示名
01	Wah	Wah
02	Compressor	Comp
03	Distortion	Dist
04	Enhancer	Enhance
05	AutoPan	AutoPan
06	Tremolo	Tremolo
07	Phaser	Phaser
08	Flanger	Flanger
09	Chorus	Chorus
10	Delay	Delay
11	Reflection	Reflect
12	Rotary	Rotary
13	RingModulator	RingMod
14	Lo-Fi	Lo-Fi
15	Wah-Compressor	WahCmp
16	Wah-Distortion	WahDst
17	Wah-Chorus	WahCho
18	Wah-Flanger	WahFln
19	Wah-Reflection	WahRef
20	Wah-Tremolo	WahTrm
21	Wah-AutoPan	WahPan
22	Compressor-Wah	CmpWah
23	Compressor-Distortion	CmpDst

タイプ番号	DSPタイプ名	表示名
24	Compressor-Chorus	CmpCho
25	Compressor-Flanger	CmpFln
26	Compressor-Reflection	CmpRef
27	Compressor-Tremolo	CmpTrm
28	Compressor-AutoPan	CmpPan
29	Distortion-Wah	DstWah
30	Distortion-Compressor	DstCmp
31	Distortion-Chorus	DstCho
32	Distortion-Flanger	DstFln
33	Distortion-Reflection	DstRef
34	Distortion-Tremolo	DstTrm
35	Distortion-AutoPan	DstPan
36	Chorus-Reflection	ChoRef
37	Chorus-AutoPan	ChoPan
38	Flanger-Reflection	FlnRef
39	Flanger-AutoPan	FlnPan
40	Reflection-Distortion	RefDst
41	Reflection-Chorus	RefCho
42	Reflection-AutoPan	RefPan
43	Tremolo-Distortion	TrmDst
44	Tremolo-Chorus	TrmCho
45	Tremolo-Flanger	TrmFln
46	Tremolo-Reflection	TrmRef

- 各DSPタイプで設定可能なパラメーターについては、下記をご参照ください。

このDSPタイプについては:	ここを参照:
シングルタイプ(タイプ番号01～14)	89ページ「ノーマルDSPのシングルタイプDSPのパラメーター」
デュアルタイプ(タイプ番号15～46)	90ページ「ノーマルDSPのデュアルタイプDSPのパラメーター」

■ソロシンセサイザーDSPタイプ

タイプ番号	DSPタイプ名	表示名
	Bypass	Bypass
01	Auto Pan	AutoPan
02	Distortion	Dist
03	Flanger	Flanger
04	Chorus	Chorus
05	Delay	Delay
06	Ring Modulator	RingMod

- 各タイプで設定可能なパラメーターについては、91ページ「ソロシンセサイザーDSPのパラメーター」をご参照ください。

DSPパラメーターリスト

■ノーマルDSPのシングルタイプDSPのパラメーター

01: Wah
LFOによって自動的に周波数を動かすことができるワウです。

パラメーターと値域

1 :Resonance(値域:0〜127)
音の癖の強さを調整します。

2 :Manual(値域:0〜127)
ワウフィルターの基準となる周波数を設定します。

3 :LFO Rate(値域:0〜127)
LFOの速度を調整します。

4 :LFO Depth(値域:0〜127)
LFOの深さを調整します。

5 :LFO Waveform(値域:off, sin, tri, random)
LFO波形を選択します。

02: Compressor
入力された信号を圧縮し、レベルのばらつきを抑えたり、減衰音のサステインを長くします。

パラメーターと値域

1 :Attack(値域:0〜127)
入力信号のアタック量を調整します。値が小さくなるほど、コンプレッサーの動作が機敏になり、入力信号のアタックを抑えることができます。値が大きくなるほど、コンプレッサーの動作が遅れて入力信号のアタックをそのまま出力するように動作します。

2 :Release(値域:0〜127)
入力信号が所定のレベル以下になってから圧縮動作を中止するまでの時間を調整します。
アタック感を出したい(音の立ち上がりで圧縮動作をさせたくない)ときはなるべく小さい値に設定してください。また、常に圧縮動作させておきたいときは大きな値に設定してください。

3 :Level(値域:0〜127)
出力レベルを調整します。

4 :Threshold(値域:0〜127)
圧縮動作を始める音量レベルを調整します。

03: Distortion
入力信号を歪ませて倍音を加えたデジタルディストーションです。

パラメーターと値域

1 :Gain(値域:0〜127)
入力信号のゲインを調整します。

2 :Level(値域:0〜127)
出力レベルを調整します。

04: Enhancer
入力された信号の低域音と高域音を位相シフトし、信号の輪郭を際立たせます。

パラメーターと値域

1 :Low Frequency(値域:0〜127)
低域音エンハンサーの周波数を調整します。

2 :Low Phase(値域:0〜127)
低域音エンハンサーの位相シフト量を調整します。

3 :High Frequency(値域:0〜127)
高域音エンハンサーの周波数を調整します。

4 :High Phase(値域:0〜127)
高域音エンハンサーの位相シフト量を調整します。

05: Auto Pan
入力信号の定位をLFOによって動かします。

パラメーターと値域

1 :LFO Rate(値域:0〜127)
パンニングの速度を調整します。

2 :LFO Depth(値域:0〜127)
パンニングの深さを調整します。

3 :LFO Waveform(値域:sin, tri)
LFO波形を選択します。

4 :Manual(値域:−64 〜 0 〜 63)
定位の中心位置を調整します。−64で左、0で中央、63で右となります。

06: Tremolo
入力信号の音量をLFOによって動かします。

パラメーターと値域

1 :LFO Rate(値域:0〜127)
トレモロの速度を調整します。

2 :LFO Depth(値域:0〜127)
トレモロの深さを調整します。

3 :LFO Waveform(値域:sin, tri)
LFO波形を選択します。

07: Phaser
入力信号の位相をLFOによって動かし、入力信号に加えることにより、音に独特なうねりや広がりを与えます。

パラメーターと値域

1 :Resonance(値域:0〜127)
音の癖の強さを調整します。

2 :LFO Rate(値域:0〜127)
LFOの速度を調整します。

3 :LFO Depth(値域:0〜127)
LFOの深さを調整します。

4 :LFO Waveform(値域:sin, tri, random)
LFO波形を選択します。

08: Flanger
音に激しいうなりや金属的な響きを与えます。
LFO波形を選択できます。

パラメーターと値域

1 :LFO Rate(値域:0〜127)
LFOの速度を調整します。

2 :LFO Depth(値域:0〜127)
LFOの深さを調整します。

3 :LFO Waveform(値域:sin, tri, random)
LFO波形を選択します。

4 :Feedback(値域:0〜127)
音の癖の強さを調整します。

09: Chorus
音に厚みと広がりを与えます。コーラスのタイプを選択できます。

パラメーターと値域

1 :LFO Rate(値域:0〜127)
LFOの速度を調整します。

2 :LFO Depth(値域:0〜127)
LFOの深さを調整します。

3 :LFO Waveform(値域:sin, tri)
LFO波形を選択します。

4 :Feedback(値域:0〜127)
音の癖の強さを調整します。

5 :Type(値域:mono, stereo, tri)
コーラスのタイプを選択します。

10: Delay

入力信号を遅延しフィードバックさせることにより繰り返し効果や音に広がりを与えます。

パラメーターと値域

1 :Delay Time(値域:0〜127)
ディレイタイムを調整します。

2 :Feedback(値域:0〜127)
ディレイの繰り返しを調整します。

3 :Ratio Lch(値域:0〜127)
左チャンネルのディレイタイムを調整します。Delay Timeで設定した値に対する比率です。

4 :Ratio Rch(値域:0〜127)
右チャンネルのディレイタイムを調整します。Delay Timeで設定した値に対する比率です。

5 :Wet Level(値域:0, 1, 2, 3, 4, 5)
ディレイ音のレベルを調整します。

6 :Type(値域:1, 2)
ディレイの種類を選択します。
1 :ディレイの繰り返しはDelay Timeによって決まります。
2 :ディレイの繰り返しはDelay TimeとRatio L/Rによって決まります。

7 :Tempo Sync(値域:Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2)シーケンサー等のテンポとディレイタイムとの関係を調整します。
0ffを選択している場合は、ディレイタイムはDelay Timeパラメーターで設定された値になります。それ以外の値を選択している場合は、シーケンサー等の拍と同期します。例えば1を選択するとディレイタイムが1拍の長さと、ほぼ等しくなります。
(ディレイタイムと拍を完全に同期させることはできません)

ご注意: ディレイタイム、タップを調整する際に設定によっては切り替え音がディレイに残る場合があります。

11: Reflection

残響音から初期反射音を取り出したエフェクターです。
音に臨場感や存在感を与えます。

パラメーターと値域

1 :Type(値域:1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)
反射のパターンを8種類の中から選択します。

2 :Feedback(値域:0〜127)
反射音の繰り返しを調整します。

12: Rotary

Rotary Speaker Simulatorです。

パラメーターと値域

1 :Overdrive Gain(値域:0, 1, 2, 3)
オーバードライブのゲインを調整します。

2 :Overdrive Level(値域:0〜127)
オーバードライブの出力レベルを調整します。

3 :Speed(値域:Slow, Fast)
Fast/Slowの速度モードを選択します。

4 :Brake(値域:Rotate, Stop)
スピーカーの回転を止める働きがあります。

5 :Fall Acceleration(値域:0〜127)
速度モードをFastからSlowに切り替えたときの加速度を調整します。

6 :Rise Acceleration(値域:0〜127)
速度モードをSlowからFastに切り替えたときの加速度を調整します。

7 :Slow Rate(値域:0〜127)
SpeedがSlowモードのときのスピーカーの回転速度を調整します。

8 :Fast Rate(値域:0〜127)
SpeedがFastモードのときのスピーカーの回転速度を調整します。

13: Ring Modulator

入力信号と内蔵オシレータを乗算して、金属的な音色をつくります。

パラメーターと値域

1 :OSC Frequency(値域:0〜127)
内蔵オシレータの基準周波数を設定します。

2 :LFO Rate(値域:0〜127)
LFOの速度を調整します。

3 :LFO Depth(値域:0〜127)
LFOの深さを調整します。

4 :Type(値域:1, 2, 3)
1 :リングモジュレーションされた信号だけを出力します。
2 :リングモジュレーションされた信号と入力信号を出力します。
3 :2にコーラス効果がかかった信号を出力します。

14: Lo-Fi

入力信号に色々なノイズを加え、レトロなLo-Fiサウンドを再現します。
テープやレコードなどの回転ムラであるワウフラッター(WF)やFMラジオなどのような連続的なノイズを発生するノイズジェネレータ1とレコードプレーヤーのようなスクラッチノイズを発生するノイズジェネレータ2を備えています。

パラメーターと値域

1 :Wow and Flutter Rate(値域:0〜127)
ワウフラッターの速度を調整します。

2 :Wow and Flutter Depth(値域:0〜127)
ワウフラッターの深さを調整します。

3 :Noise1 Level(値域:0, 1, 2, 3, 4, 5)
ノイズジェネレータ1のレベルを調整します。

4 :Noise2 Level(値域:0, 1, 2, 3, 4, 5)
ノイズジェネレータ2のレベルを調整します。

5 :Noise2 Density(値域:0, 1, 2, 3, 4, 5)
ノイズジェネレータ2の発生頻度を調整します。

6 :Bit(値域:0, 1, 2, 3)
音質を粗くします。値が大きいほど音質が粗くなります。

ご注意: 発音していない場合においてノイズのレベルを上げると入力信号が無い場合でもノイズ音が鳴ります。

■ノーマルDSPのデュアルタイプDSPのパラメーター

デュアルタイプDSPは、2つの異なるシングルDSPの組み合わせで構成されます。各デュアルタイプDSPで変更できるパラメーターと、その働きや値域は、次の要領で確認できます。

例: タイプ番号29の“Distortion-Wah”の場合

1. DSPタイプ名を前半と後半に分けます
“Distortion-Wah”→“Distortion”と“Wah”
2. 名前の前半部分と同じ「タイプ名」を下表から探し、「変更できるパラメーター」を確認します。

タイプ名	変更できるパラメーター
Wah	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Distortion	Gain Level
Chorus	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Flanger	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth
Reflection	Feedback
Compressor	Threshold Level

タイプ名	変更できるパラメーター
Auto Pan	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth Manual
Tremolo	LFO Waveform LFO Rate LFO Depth

3. 89ページ～90ページの「ノーマルDSPのシングルタイプDSPのパラメーター」で同じタイプ名を探し、上記の「変更できるパラメーター」と同じ項目の働きと値域を確認します。
   - “Distortion-Wah” では前半部分は “Distortion” なので、上の表から “Gain” と “Level” という2つのパラメーターが変更可能です。89ページ「03: Distortion」を参照すると、“Gain” と “Level” の働きと値域が確認できます。
4. 名前の後半部分についても、手順2～3と同様に確認します。
   - パラメーター設定画面に表示されるパラメーター番号は、前半部分と後半部分の通し番号となります。
     例えば “Distortion-Wah” の場合は、次のようになります。
     1 : Gain
     2 : Level
     3 : LFO Waveform
     4 : LFO Rate
     5 : LFO Depth

■ソロシンセサイザーDSPのパラメーター

- (Param A)、(Param B)は、ソロシンセサイザー音色選択時にスライダー❺ **(8/16、MASTER)** に割り当てられるパラメーターです。

Bypass

これを選ぶとDSPがかからなくなります。
パラメーターなし

01: Auto Pan

パラメーターと値域
1 :LFO Waveform(値域:sin, tri)
2 :LFO Rate(値域:0～127) (Param A)
3 :LFO Depth(値域:0～127) (Param B)
4 :Manual(値域:−64～0～63)

02: Distortion

パラメーターと値域
1 :Gain(値域:0～127) (Param A)
2 :Level(値域:0～127) (Param B)

03: Flanger

パラメーターと値域
1 :LFO Waveform(値域:sin, tri, random)
2 :LFO Rate(値域:0～127) (Param A)
3 :LFO Depth(値域:0～127) (Param B)

04: Chorus

パラメーターと値域
1 :LFO Waveform(値域:sin, tri)
2 :LFO Rate(値域:0～127) (Param A)
3 :LFO Depth(値域:0～127) (Param B)

05: Delay

パラメーターと値域
1 :Delay Time(値域:0～127) (Param A)
2 :Feedback(値域:0～127)
3 :Damp(値域:0～3)
高音域の減衰を調整します。3がもっとも減衰します。
4 :Wet Level(値域:0, 1, 2, 3, 4, 5) (Param B)
5 :Tempo Sync(値域:Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2)

06: Ring Modulator

パラメーターと値域
1 :Frequency(値域:0～127) (Param A)
リングモジュレーターの発振周波数を調整します。
2 :Dry Level(値域:0～127)
原音のレベルを調整します。
3 :Wet Level(値域:0～127) (Param B)
リングモジュレーター音のレベルを調整します。

- 上記記載中に説明のないパラメーターについては、89ページの「ノーマルDSPのシングルタイプDSPのパラメーター」で、同じ名前のパラメーターの説明をご参照ください。

入力可能文字一覧

<table>
<tr><td>!</td><td>"</td><td>#</td><td>$</td><td>%</td><td>&</td><td>'</td><td>(</td><td>)</td><td></td></tr>
<tr><td>*</td><td>+</td><td>,</td><td>-</td><td>.</td><td>/</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>:</td><td>;</td><td><</td><td>=</td></tr>
<tr><td>></td><td>?</td><td>@</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td></tr>
<tr><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td></tr>
<tr><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td><td>[</td></tr>
<tr><td>\</td><td>]</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td></tr>
<tr><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>j</td><td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td></tr>
<tr><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td><td>u</td><td>v</td><td>w</td><td>x</td><td>y</td></tr>
<tr><td>z</td><td>{</td><td>|</td><td>}</td><td>~</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

Model: XW-G1 Version : 1.0

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション		送　信	受　信	備　考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能範囲	1 ～ 16 1 ～ 16	1 ～ 16 1 ～ 16	
モード	電源ON時 メッセージ 代　用	モード3 × ＊＊＊＊＊＊＊	モード3 × ＊＊＊＊＊＊＊	
ノート ナンバー	音　域	0 ～ 127 ＊＊＊＊＊＊＊	0 ～ 127 0 ～ 127 *1	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH v = 1 ～ 127 × 9nH v = 0	○ 9nH v = 1 ～ 127 × 9nH v = 0, 8nH v =**	**は関係なし
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ○	
ピッチベンド		○	○	
コントロール チェンジ	0 1 5 6, 38 7 10 11 16 - 19 64	○ ○ ○ *2 ○ *2 ○ ○ × ○ *2 ○ *3	○ ○ ○ *2 ○ *2 ○ ○ ○ ○ *2 ○	バンク・セレクト モジュレーション ポルタメント・タイム データ・エントリLSB, MSB ボリューム パン エクスプレション ホールド1

65	○ *2	○ *2	ポルタメント・オン/オフ
66	○ *3	○	ソステヌート
67	○ *3	○	ソフト
70 - 90	○ *2	○ *2	
91	○	○	リバーブ・センド・レベル
93	○	○	コーラス・センド・レベル
98, 99	○ *2	○ *2	NRPN LSB, MSB
100, 101	○ *2	○ *2	RPN LSB, MSB
プログラムチェンジ	○	○	
設定可能範囲	*******	0 ～ 127	
エクスクルーシブ	○*2	○*2	
コモン ソングポジション	×	×	
ソングセレクト	×	×	
チューン	×	×	
リアルタイム クロック	○	×	
コマンド	○	×	
その他 オールサウンドオフ	×	○	
リセットオールコントローラー	○	○	
ローカル オン／オフ	×	○	
オールノートオフ	○	○	
アクティブセンシング	×	○	
リセット	×	×	
備　考	*1: 音色による *2: 詳細は MIDI Implementation（http://casio.jp/support/emi/）参照 *3: アサイナブル端子の設定により択一		

モード1 : オムニ・オン、ポリ　　モード2 : オムニ・オン、モノ　　○ ： あり
モード3 : オムニ・オフ、ポリ　　モード4 : オムニ・オフ、モノ　　× ： なし

CASIO®

カシオ計算機株式会社
〒151-8543　東京都渋谷区本町1-6-2

K　MA1204-B　Printed in China
XWG1-JA-1B